

[ВВЕДИТЕ НАЗВАНИЕ ОРГАНИЗАЦИИ]

# [Введите название документа]

**Специальность:** 44.02.02.

Преподавание в начальных классах  
Такиуллина Эмилия Фаязовна

**Курс:** 3, **группа:** 33



[ВВЕДИТЕ АДРЕС ОРГАНИЗАЦИИ]

# Тематическое название отрядов и девизы

## Названия отрядов и девизов на тему «Спорт»

Название	Девиз
«Спортсмены»	Спортсмены рвутся вперед, Рекорд нас новый ждет!
«Спортивная братва»	Мы — спортивная братва! За нас болейте, детвора! Мы — достойные ребята, Нам к победе идти надо!
«Движение»	Бежать, спешить и прыгать, Готовы целый день, Чтоб кубок в спорте выиграть, Трудиться нам не лень!
«Чемпион»	Мы пришли на стадион, Будем мяч сейчас гонять. Мы команда — «чемпион»! Будем это подтверждать.
«Сила»	Спорт это сила, спорт это жизнь, Для чемпионов победа есть смысл, Главное быть впереди остальных Заниматься, стараться быть лучше других.

## Названия отрядов и девизов на тему «Экономика»

Название	Девиз
«НДС-ки»	Для нас расчёт налога прост Его распишем по отрезкам Налог Жюри - очков прирост Болельщиков - оваций рост Соперников - поджатый хвост Ну а победа - НДС-кам!
«Золотой запас»	Все за одного, Один за всех, Тогда в команде Будет успех.
«Эконом-класс»	Мы с костюмами мудрили: Экономили, кроили. Что урезали, подшили. В результате получили Новый стиль (вошли в азарт) Под названием «авангард»!
«Деловые люди»	Я в деловом костюме лично Чувствую себя отлично. В меру строг, в меру наряден, Аккуратен и опрятен. Очень много о себе Говорить не будем. Перед вами просто мы – Деловые люди.
«Монетки»	«Мы уже не просто дети Мы – команда, мы – «Монетка!» Знает весь честной народ- Копейка рубль бережет!

## Названия отрядов и девизов на тему «Медиа»

<i>Название</i>	<i>Девиз</i>
<b>«Интернет»</b>	Мы зовёмся: Интернет. Лучше нас уж точно нет. Я вам адрес говорю Лагерь _____ точка ру.
<b>«Фотографы»</b>	Слайды, альбомы и фото на память Мы создаём, чтобы в сердце осталась Мгновения каждого самая малость, От лучших фотографов тёплый подарок.
<b>«МТС »</b>	Мы мобильные ребята из команды МТС! МТС — высший класс, в мире лучше нету нас!
<b>«Кадроловы»</b>	На яву мы и во сне. Мы на суше и в воде. Мы всегда идем вперед. Кадроловов удача ждет!
<b>«Фотолюбые»</b>	Наш девиз всего три слова — улыбаться это клево!



## ***В автобусе:***

### **1. Загранички**

Такие игры - кричалки имеют большое количество вариантов. Их особенность в том, что они абсолютно ничего не значат и тем самым нравятся детям.

«Рисосики»

Всё очень просто: дети повторяют за водителем, который поёт:

О-о-о!

Калабамба ла-о!

Осики-рисрики-рисосики-рисбамба!

О, я бананы ем!

«Балами»

После каждой строчки, пропетой водителем, дети кричат: «Хей!».

Бала-бала-м - хей!

Чика-чика-чи - хей!

Чи - хей!

Чи - хей!

Чик-чирик-чик - хей!

Вы можете придумать вместе с ребятами свою, отрядную кричалку, под которую вы, например, будете собираться вместе.

### **2. Шуточные вопросы**

1. Чем больше ковыряешь, тем больше становится - что это такое? (Дырка)
2. Кто под проливным дождем не замочит волосы? (Лысый)
3. Почему львы едят сырое мясо? (Потому что они не умеют готовить)
4. Что производят в Бразилии и нигде больше? (Бразильцев)
5. Кем ты станешь в двадцать лет? (Двадцатилетним человеком)
6. Что имеет восемь ног и может петь? (Квартет певцов)
7. Как удвоить количество ваших денег? (Посмотреть на них в зеркало)
8. Может ли петух назвать себя птицей? (Нет, он не умеет говорить)
9. Каким гребнем голову не расчешешь? (Петушиным)
10. Что самое первое мы делаем утром? (Просыпаемся)
11. Что жжется в холодильнике? (Горчица)
12. В каком случае 6 детей и 2 собаки, забравшиеся под обычный зонтик, не намокнут? (Если не будет дождя)
13. Какой человек может одной рукой остановить мчащийся автомобиль? (Инспектор ГИБДД)
14. Почему ковбои ездят на лошадях? (Потому что лошадь слишком тяжелая, чтобы ее нести)
15. Что вампир говорит своей вампирше? (Обожаю вашу группу крови)
16. Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (Почтовая марка)
17. Когда лошадь покупают, какая она бывает? (Мокрая)
18. Что нужно сделать, встретив во сне тигра? (Проснуться)
19. Почему курица несет яйца? (Если бы она их бросала, они бы разбивались)
20. Где всегда можно найти червей? (В карточной колоде)
21. Какой рукой лучше размешивать чай? (Никакой - это лучше делать ложкой)
22. В какой школе вас сначала выкидывают, а потом уж дают диплом о ее окончании? (В парашютной)
23. Какая разница между блохой и собакой? (Собаки могут иметь блох, а блохи не могут иметь собак)
24. Перед кем люди всегда снимают шляпы? (Перед парикмахером)
25. Что есть у слонов и нет ни у каких других животных? (Слонят)
26. Когда человек может мчаться со скоростью гоночного автомобиля? (Когда он находится в этом автомобиле)
27. Как проще добиться того, чтобы ваши капиталы выросли? (Положить их под увелич-е стекло)
28. Почему Робин Гуд грабил богатых? (Потому что у бедных не было денег)

29. Что нужно сделать, чтобы четыре парня остались в одном сапоге? (Снять с каждого по сапогу)
30. Кто сидит спиной к царю? (Кучер)
31. Как разделить 5 картофелин точно на двоих? (Размять их в пюре)
32. Что произошло с сардиной, когда она явилась по объявлению о приеме на работу? (Ее направили на консервный завод)
33. Что общего у рыб и болтунов? (Без конца разевают рот)
34. Что создает вдвое больше шума, чем визжащая свинья? (Две свиньи)
35. Что получится, если скрестить червяка и шубу? (Гусеница)
36. Кто не задает вопросов, но требует ответа? (Телефонный звонок)
37. Когда мышь и слон могут весить одинаково? (Когда весы сломаны).

### **3. Еду на танке**

Еду на танке,  
 Вижу корову  
 В шапке ушанке  
 С рогом здоровым!  
 Здорово, корова,  
 Как поживаешь?  
 Dj you speak English  
 Ты что обзываешь?  
 Плыву в подводной лодке-  
 Снова корова  
 В маске и ластах  
 С рогом здоровым!  
 Здорово, корова  
 Куда проплываешь

Shrechen sie Deutsch  
 Ты что обзываешь?  
 Лечу на вертолете  
 Снова корова  
 На парашюте  
 С видом суровым  
 Здорово корова  
 Куда пролетаешь  
 Ассалам алекум  
 Ты что обзываешь?  
 Все слова комментируем соответствующими  
 движениями(показываем рога у коровы, еду-  
 крутим руль и т.д.)

### **4. Макароны**

Макароны, макароны (показываем «кудряшки» на голове)  
 С кетчупом, с кетчупом. ( мешаем ложкой в большой кастрюле)  
 Поострее, поострее (машем на себя руками, как в жару)  
 Перчиком, перчиком! ( посыпаем перцем)  
 Макароны кушаем, (едим ложкой)  
 Кушаем, кушаем. (едим ложкой)  
 Никого не слушаем (закрываем уши ладонями)  
 Слушаем, слушаем! (закрываем уши ладонями)  
 Мы поели, мы наелись- ( с довольным видом потираем живот )  
 Здорово, здорово! ( с довольным видом потираем живот )  
 А теперь нам каково?  
 ВО!

### **5. Морячок**

Салон автобуса разбивается на две команды.

«Объявляется конкурс на лучший экипаж корабля. Для этого нам нужно знать много песен. Какая команда споёт их больше всего, та и будет победителем! Но главное, чтобы в песне были слова о море, морях, морских кораблях».

Эта игра очень вариативна и её условия зависят от вашего воображения. Это могут быть песни о Москве, могут быть песни, в которых встречаются цифры: «миллион, миллион, миллион алых роз»; «...девчонка из квартиры 45»; «...раз словечко, два словечко...»

Более сложным вариантом этой игры будет игра «Вопрос-ответ», где команда по очереди берёт вопрос из одной песни, а ответ – из другой.

Например:

«Что стоишь, качаясь?..»

«...Качает, качает волна морская».

Можно, чтобы одна команда в песенной форме задавала вопрос, а вторая опять же из текста песен выбирает ответ.

### **6. Петьки-Васьки.**

Вожатый играет роль ведущего, а ребята делятся на две команды: одна – «Петьки», другая – «Васьки».

Далее все вместе:

На солнечной поляночке

Стоит зелёный дом.

А на крылечке домика

Сидит весёлый гном.

Далее вожатый кричит: «Как тебя зовут, гном?» и показывает рукой на одну из команд, которая как можно громче отвечает скороговоркой.

«Петьки»:

Пе-е-тька! У меня рубашка в кле-е-тку!

Я пришёл к вам, де-е-тки,

Чтобы съесть конфе-е-тку!

«Васьки»:

Ва-а-ська! У меня штаны в горо-о-шку!

Я сюда пришёл из ска-а-зки,

Потому что я хоро-о-ший!

Всё это проводится несколько раз, вожатый показывает то на одну, то на другую команду, а в конце игры – на обе команды сразу, и одна из них должна перекрычать другую.

### **7. Эстафеты.**

Эстафета в автобусе – такое действительно бывает.

Можно на скорость по рядам передавать спичечный коробок. А можно пустить по каждому ряду картонку с карандашом, и каждый участник должен написать на картонке, пущенной по его ряду, слово из четырёх-пяти букв. При подсчёте учитывается количество букв и время.

Картонку и карандаш можно использовать для игры в знакомство.

Для этого ребята должны на картонках писать свои имена. Вожатый после окончания игры объявляет статистические данные: сколько у нас Свет, Игорей, Лен, Саш и т.д.

### **8. «Погружение»**

Ведущий загадывает предмет, животное, явление или человека. Остальные должны отгадать, что он загадал. Они задают вопросы, он отвечает "да", "нет" от имени того, что он загадал. Если загаданное этого знать не может, он отвечает "не знаю". Например: "Ты живое?" - "Нет" "Ты предмет?" - "Да" "В автобусе ты есть?" - "Да" "Ты большое?" - "Да" "На тебе можно сидеть?" - "Да" "Ты кресло?" - "Да" И т.д.

### **9. Угадай-ка**

Предложите детям отгадывать предметы, которые вы только что проехали. Но описывать их стоит несколько необычным способом. Например, «синее тело, гладкая голова с узким отверстием и конверты в желудке» (почтовый ящик). Первый угадавший задает загадку всем остальным.

## *На знакомство:*

### **1. Мост**

Место проведения: территория лагеря.

Временные рамки: 1 — 1,5 часа. Как правило, МОСТ — мероприятие, второй половины дня, т. е. проводится после обеда или полдника.

Проведение: на общем сборе или по радиосвязи дается старт. В соответствии с индивидуальным маршрутом отряд передвигается по станциям.

*Станция 1. "Законы и традиции".*

- Закон 00: Уважая время, ты уважаешь людей. Точность — вежливость королей.
- Закон поднятой руки — закон молчания. Рука водителя, поднятая вверх, ладонь которой сжата в кулак — знак того, что все должны замолчать и сосредоточить свое внимание.
- Законы общения: Один говорит - другие молчат. Критикуешь - предлагай, предлагаешь - делай.
- Закон территории говорит о том, что покидать территорию лагеря можно только с разрешения водителя.
- Закон доброго отношения к людям.
- Закон доброго отношения к окружающей нас природе. Если в лагере работает система паролей, то во время посещения отрядами этой станции следует познакомить с этой системой детей.

*Станция 2. "Ля-ля Вам"*

На этой станции происходит знакомство с традициями орлянского круга:

1. Чередование мальчик — девочка:

Мы встаем в орлянский круг:

Слева - друг и справа - друг.

Почувствуй руки новых друзей.

Мальчишки, девчонки, - будьте смелее!

2. Нельзя проходить через круг: орлянский круг - символ единства собравшихся вместе людей, разрывать которое не позволено никому.

3. Нельзя прерывать песню. Уважение к песне - это не только уважение к ее словам, но и уважение к чувствам, которые эти слова вызывают у поющих людей. Не знаешь слова - помолчи, не мешай себе и другим!

Если в лагере есть песня-гимн, то разучить ее можно на этой станции. Также, рекомендуется пропеть песни с повторениями типа "Алые паруса" или "Землю обмотали..." и т. п.

*Станция 3. "Раз, два левой"*

Содержание этой станции - ответ на вопрос: "Как можно передвигаться по территории лагеря?"

Оказывается, существует тысяча и один способ. Вот некоторые из них:

- строем в колонну по два или по три человека;
- ручейком;
- гусиным шагом;
- паровозиком;
- змейкой;
- задом наперед (т. е. спиной вперед) и т. п.

По окончании отработки предложенных способов, отряду дается задание придумать свой, отрядный, способ передвижения.

*Станция 4. "На зарядку — становись!"*

На этой станции ребятам предлагается принять участие в тематической зарядке. Тематика может быть предложена самая разнообразная. Например: сборы на дискотеку, охота на мамонта; поход в зоопарк; веселый трамвай и т. д.

Утренняя зарядка традиционно заканчивается диалогом:

Физрук: "Здоровье в порядке?"

Дети: "Спасибо зарядке!"

*Станция 5. "Маразмы и приколы"*

В каждом лагере, наверняка, есть традиционные кричалки, игры-настройки, создающие необходимый эмоциональный фон для проведения мероприятий, способствующие концентрации внимания и просто поднимающие настроение.

Вож.: Парам - парэра!

Все: Хэй!



Вож.: Парам - парэра!

Все: Хэй|

Вож.: Парам - парэра!

Все: Хэй! Хэй! Хэй!

Вож.: Настроение каково?

Все: Во! (Поднимают вверх кулак с отставленным вверх большим пальцем).

Вож.: Все такого мнения?

Все: Все без исключения!

Вож.: Молодцы!

Все: Ура!

А вот еще одна "кричалка", после которой, как правило, звучит какая-нибудь песня (каждая строчка произносится дважды, один раз ее выкрикивает вожатый или лидер, а затем, повторяют все вместе):

На берегу

Большой реки

Пчела ужалила

Медведя прямо в нос

"Ой - ей - ей - ей!" -

Вскричал медведь,

Сел на пчелу

И начал петь...

После разучивания нескольких кричалок можно дать детям задание попытаться самостоятельно придумать какую - либо кричалку.

Перейдем к приветствиям: "Всем, всем доброго утра (вечера, дня) "На что все дружно отвечают: "За доброе слово горы своротим" или "Доброе слово и кошке приятно" и т. д.

*Станция 6. "В гостях у Водяного"*

На этой станции происходит знакомство детей с правилами поведения на воде. Если есть возможность расположить станцию непосредственно возле воды, то неплохо устроить театрализованное шоу с ритуалом молитвы, обращенной к Нептуну, в которой дети просят о хорошей погоде, добрых вожатых, веселом настроении, а взамен обещают послушание и активность. Необходимо усвоить главный закон: «С рекой (морем) не шутят!»

*Станция 7. "Уют".*

Здесь происходит ознакомление ребят с лагерными санитарно-гигиеническими требованиями. Как заправлять кровать? Как убрать в палате и на территории? Как организовать дежурство в столовой и в лагере? На эти вопросы ребята должны получить подробные ответы.

Можно провести конкурс на самую быструю заправку кровати.

*Станция 8. "Первый взгляд".*

На этой станции ребята заняты своим первым творческим делом: коллективным выпуском газеты о первых впечатлениях первого лагерного дня. Эта газета может так и называться "Первый день в лагере".

## **2. А я еду, а я тоже, а я заяц...**

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий.

Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами "а я еду".

Следующий игрок - со словами "а я тоже".

Третий участник говорит "а я заяц" и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу.

Тот, чье имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

## **3. Эстафета.**

Перед состязанием игроки делятся на две команды. Каждый игрок делает шаг вперед и четко произносит свое имя и фамилию.

1 этап: игроки каждой команды по очереди подбегают к своему листу ватмана и пишут свою фамилию, возвращаясь обратно еще раз громко кричат свое имя, так до тех пор, пока на листах ватмана не появятся фамилии всех игроков команд.

2 этап: команды должны обменяться листами ватмана. Задача усложняется. Выбегая по очереди к листу ватмана, нужно к фамилиям противников приписать соответствующие имена. Выигрывает та команда, которая допустит меньше ошибок.

#### **4. Откроем сердце другу.**

Каждый игрок получает жетон в виде сердечка, на котором пишет свое имя. Ведущий идет с коробкой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечко в коробку. После этого ведущий второй раз проходит по кругу. Теперь задача игроков - достать из коробки одно из сердечек, прочитать вслух написанное на нем имя, вспомнить того, кому оно принадлежит, и отдать его хозяину.

#### **5. Те, кого я знаю**

Игру лучше проводить с ребятами старше 11-12 лет.

1. Возьмите лист бумаги и нарисуйте схему участников игры (включая себя)
2. Возле каждого кружочка с именем укажите признак, характеризующий человека.
3. Красной ручкой от кружочка с "я" проведите стрелочку к имени человека, которому бы вы доверили свою жизнь на необитаемом острове.
4. Синей ручкой покажите человека, который по вашему мнению мог бы быстро организовать производство и создать необходимые условия для жизни человека.
5. Зеленой стрелкой покажите 2 людей, с которыми бы вы хотели быть соседями.
6. Красной пунктирной стрелочкой покажите 3-х людей, с которыми бы вы хотели работать.
7. Зеленой извилистой стрелкой укажите 4-х человек, которых бы вы хотели пригласить на свой день Рождения.

После этого ребята по кругу озвучивают тех людей, к которым ведет наибольшее количество стрелок и тех, к кому не идет ни одна стрелка. Проанализировав результаты, пересадите ребят так, чтобы они оказались рядом с теми, к кому бы в кругу не вела ни одна стрелка.

#### **6. Полслова.**

Участники игры садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит первый слог своего имени, тот, кто ловит мяч, должен быстро произнести вторую половину имени. Если он называет правильно, то бросающий говорит: «Да» и называет имя полностью. Если имя названо неправильно, то он говорит: «Нет» и ждет, кто назовет его имя верно, тому он перекидывает мяч и т. д.

#### **7. Лови палку.**

Участники игры становятся по кругу и называют свои имена. Ведущий становится в центре круга. В руках у него палка (= 1 м). Он ставит один конец палки на пол, другой придерживает рукой. Затем громко называет чье-нибудь имя и быстро отпускает палку, отбегая в сторону. Играющий, имя которого назвал ведущий, должен подбежать и схватить палку, прежде чем она упадет. Затем первый участник называет также чье-либо имя, подбежать должен участник, имя которого названо. И так далее.

#### **8. Что означают ваши имена?**

Дети разбиваются на команды с одинаковыми именами (Саша с Сашами, Лена с Ленами и т.д.). задания: Представление: «Ваше имя-ваш талисман».

Песня, в которой звучит ваше имя (кто лучше).

Экибана из цветов и растений, начинающихся с той же буквы, что и ваше имя.

Эмблема вашего имени (кто оригинальнее).

#### **9. Интервью.**

Каждый игрок получает карточку, на которой написано имя каждого из участников. По сигналу ведущего нужно найти напарника, имя которого написано на карточке, и взять у него интервью. Перечень вопросов определяется организаторами игры. Все сведения нужно написать на листе. Все заметки помещаются в газете «Давайте познакомимся!»

#### **10. Фанты.**

Каждому игроку предлагается выбрать 1 из карточек. В каждой содержится по 2 задания:

О хобби, друзьях, проделках.

Имя, возраст, школа, класс.

Спой песню (расскажи анекдот, прочитай стихотворение и др.).

## ***Кричалки:***

### **1. Балами.**

После каждой строчки, пропетой вожатым, дети кричат: «Хей!».

Бала-бала-ми - хей!

Чика-чика-чи - хей!

Чи - хей!

Чи - хей!

Чик-чирик-чик - хей!

Вы можете придумать вместе с ребятами свою, отрядную кричалку, под которую вы, например, будете собираться вместе.

### **2. Сидели два медведя.**

Сидели два медведя - Сидели два медведя

На тоненьком суку - На тоненьком суку

Один сидел как следует - Один сидел как следует

Другой кричал "ку-ку" - Другой кричал "ку-ку"

Раз ку-ку - Раз ку-ку

Два ку-ку - Два ку-ку

Оба шлёпнулись в муку - Оба шлёпнулись в муку

Рот в муке - Рот в муке

Нос в муке - Нос в муке

Оба в кислом молоке - Оба в кислом молоке

### **3. Космическая ракета.**

К запуску космической ракеты приготовиться

- есть! Приготовиться!!! (отдают честь)

Пристегнуть ремни!

-есть пристегнуть ремни (хлопок перед собой)

Включить контакты!

- есть включить контакты (соединяют перед собой большие пальцы рук)

Завести моторы!!!

- Есть, завести моторы!! !(вращают большие пальцы рук и нарастающий гул)!!!

Когда, гул стал громким, ведущий на пальцах ведет отсчет:

5,4,3,2,1 пуск!!

Все кричат: Ура! Ура! Ура!

И все вместе считают:

1,2,3,4,5 вжик!!!(большим пальцем в правую сторону)

1,2,3,4,5 вжик!!!(большим пальцем в левую сторону)

1,2,3,4,5 вжик!!!(большим пальцем в низ)

1,2,3,4,5 вжик!!!(большим пальцем в верх)

1,2,3,4,5 вжик, вжик, вжик, вжик!!!(большим пальцем во все стороны)

Все кричат: Ура!

Эх!!! Недалеко наша ракета улетела, на соседней полявке упала!!! давайте еще раз попробуем ее запустить!!!

### **4. Спортивные.**

Вож.: Мы идем

Все: На стадион.

Вож.: Отряд наш будет

Все: Чемпион!

Вож.: Мускулы

Мальчики: Сильные!

Вож.: А сами все

Девочки: Красивые!

Вож.: Кто задору, солнцу рад?

Все: Эй, спортсмены, стройся в ряд!  
Вож.: А команды есть?  
Все: Есть!  
Вож.: Капитаны здесь?  
Все: Здесь!  
Вож.: Выходи скорей на поле  
Все: Поддержать отряда честь

#### **5. «О - пери - тики - томба» («Африка»)**

О - пери - тики - томба!  
О - муса - муса - муса!  
Ле - о - ле - ле!  
О - пикеля, о - бэба!  
Ле - о - ле, о - ле - баба - лае!  
О, я бананы ем!  
О, апельсины ем!  
О, пионеров ем!  
Ема, ема, ема, ем!

#### **6. «О-о-але!»**

О-о - але!  
Балис бамба ла-е!  
О, кикилис бамба!  
О, сава вавабимба!  
О-о, я бананы ем!  
Ай-вай лизи!  
Ай-вай лизи лизе!  
Пре-ере-ере-о!  
О, о, о!  
Комалуму-комалуму  
Комалуму виста!  
Отм-дотм-битм-били!  
Пуба – побитм – били!  
С-с-с-с виста!

#### **7. «От Сухуми до Батуми»**

От Сухуми до Батуми (все: «Ай-ай-ай!»),  
От Батуми до Сухуми (все: «Ай-ай-ай!»)  
От Москвы до Ленинграда (все: «Ай-ай-ай!»),  
Тумба-тумба-тумба (повторяют),  
Тара-мара, тара-мара (повторяют),  
Пум, тарабум, тарабум (повторяют)  
Все вместе: «Ба-бах!»

#### **8. «Эге-гей»**

Эге-гей!  
В столовую (на прогулку) скорей!  
Хим-дара-дара-хим!  
Мы устали есть (гулять) хотим!  
Мы в столовую идём (На прогулку мы идём)!  
Дружно песенку поём:...

#### **9. Чика-бум**

Чика-бум крутая песня!  
Будем петь её все вместе!  
Если нужен классный шум, Будем петь мы чика-бум!

Пою я бум-чика-бум!  
Пою я бум-чика-рака, чика-рака, чика-бум!  
О-е!  
Ещё раз, веселей!

#### **10. «Гиппопотам»**

А меня укусил гиппопотам!  
И от страха я на веточку залез!  
И сижу я здесь, а нога моя там!  
А меня укусил гиппопотам!  
А! Тетя Маня! Тетя Маня! Тетя Маня!  
А! Дядя Саня! Дядя Саня! Дядя Саня!  
А! Баба Дуня! Баба Дуня! Баба Дуня!  
А меня укусил гиппопотам!

## ***На сплочение:***

### **1. Мигалки.**

Дети встают в два круга — внутренний и внешний, лицом в центр круга. Так образуются пары: один — из внутреннего круга — стоит спиной к напарнику и смотрит на водящего; другой — из внешнего круга — стоит за ним на расстоянии в полшага, смотрит ему на пятки, руки держит за спиной. Водящий находится в центре внутреннего круга (без пары), он подмигивает кому-либо из внутреннего круга. Увидев, что ему подмигнули, игрок внутреннего круга старается убежать. Если напарник успевает его удержать, водящий подмигивает другому игроку, а если нет, то убежавший встает за спину водящего, а игрок, упустивший напарника, становится водящим.

### **2. Аэропорт**

Участники делятся на 2 команды «встречающие» и «прибывающие» и расходятся в разные стороны. Затем детям говорить примерно следующее.

«10 лет назад в этом же самом аэропорту вы провожали своих самых близких родственников и друзей. Но, взлетев, самолёт так и не совершил посадку в назначенном пункте, т.к. попал в бермудский треугольник.

Велись различные спасательные, розыскные работы, но всё тщетно... Вы уже отчаялись вновь увидеть своих любимых.

Но вот спустя 10 лет вам становится известно, что самолёт всё-таки вылетел из мёртвой зоны и совершил посадку в этом аэропорту.

Но как узнать своего родственника, друга спустя 10 лет? Он же наверняка изменился.

А если я не встречу его как следует, если я не обниму его крепко-крепко он же, наверняка обидится! Как узнать того, кто провожал меня 10 лет назад? Но выход есть!

Что бы не обидеть своего друга и уже наверняка обнять его крепко, нужно обнять всех, кто прилетел на этом самолёте».

По команде ведущего обе стороны играющих должны быстро, с радостными криками рвануться на встречу друг другу и переобнимать всех и каждого.

### **3. Дирижер и оркестр**

Это очень забавная игра, а играть в нее интересно, когда много народу.

Каждый из участников выбирает для себя музыкальный инструмент, на котором он впоследствии буде «играть».

Лучше всего, если выберут разные инструменты.

Выбирается ведущий — «дирижер».

Он становится лицом к «оркестру», и по сигналу «оркестр» начинает играть!

Дирижер делает движения, будто он играет на своем инструменте (например, изображает барабанный бой, надувает щеки, будто играет к флейте и т. д.).

Остальные участники оркестра делают такие движения, будто играют каждый на своем инструменте, но при этом не сводят глаз с дирижера.

Вдруг дирижер «переходит» на другой инструмент - начиная изображать игру на музыкальном инструменте, выбранном другим участником.

Игрок, на чьем инструменте начал играть дирижер, тут же должен прекратить все движения и зажать уши руками. Все остальные участники игры теперь переключаются на тот инструмент, который выбрал дирижер.

Через некоторое время дирижер возвращается к своему первоначальному инструменту, и гости тоже возвращаются к своим.

Итак, дирижер «играет» то на своем, то на чужом музыкальном инструменте, а игроки стараются уловить все движения и не ошибиться.

### **4. Инопланетяне**

Игра рассчитана для детей младшего возраста...

В игре участвует не менее 7 детей.

Ведущий начинает игру со сказочной истории:

"К нам прилетели инопланетяне и они хотят забрать нас всех на свою планету.

У инопланетян есть огромный магнит, который притягивает к себе детей.

Чтобы спастись, нам необходимо выбрать группу спасателей - 2 или 3 человека.

Теперь представьте себе, что эта стена - огромный магнит инопланетян.

Магнитом вас притягивает к стене.

Только спасатели остались на свободе".

Все дети становятся в ряд у одной стены а спасатели становятся напротив них.

Спасатели по условию игры не могут двинуться с места и не могут говорить, но обладают фантастической силой и могут "силой мысли" освободить своих друзей от действия магнита.

Спасатели стараются изо всех сил, чтобы спасти своих товарищей, изображая это мимикой и жестами.

Остальные дети, как только почувствуют, что их "отрывают" от стены-магнита, присоединяются к своему спасателю и помогают ему спасти других детей. Любая роль в этой игре "работает" на формирование уверенности в себе.

Однако, необходимо, чтобы стеснительные дети обязательно могли играть и роль спасателя.

### **5. Коллективный счет - игра на выявление уровня сплочённости**

Эта широко известная детская игра пользуется большой популярностью среди участников тренингов. Ее можно смело повторять каждый день занятий, придав статус диагностической процедуры, фиксирующей, насколько в данный момент высок уровень взаимной чувствительности членов группы.

Процедура такова: Участники стоят в кругу, опустив головы вниз и, естественно, не глядя друг на друга.

Задача группы - называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия:

- во-первых, никто не знает, кто качнет счет и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или не вербально);

- во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд;

- в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы.

Общей целью группы становится ежедневное увеличение достигнутого числа при уменьшении количества попыток. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе, до-вить настрой других, чтобы понять, нужно ли ему в данный момент промолчать или пришла пора озвучить число.

В некоторых группах участники бывают достаточно сообразительны, что не договариваясь начинают последовательно произносить числа натурального ряда, но кругу. Обнаружив это, ведущий может похвалить участников за сплоченность и находчивость, но предлагает отказаться от этого приема. Опыт подтверждает, что более сплоченные группы успешнее справляются с этим упражнением.

### **6. Общие объятия**

Участники игры встают в круг и берутся за руки. Вожатый предлагает ребятам посмотреть на тех, кто стоит через одного от них и затем взяться за руки с ними. Потом через двух от них и тоже взяться за руки с этими людьми и так далее, пока каждый не будет держаться за руки с человеком напротив.

Примечание: после каждого нового «объятия» играющим необходимо предлагать выпрямиться (для этого участникам игры придется ближе подойти друг к другу). Первый раз игру можно остановить, если ребятам становится не уютно или очень сложно стоять.

### **7. Слепоножка.**

Прежде чем начать саму игру "Слепоножка", вожатый проводит с играющими игру "Ценная вещица".

Возьмите в руки шляпу или что-то такое, во что можно собрать вещицы из карманов играющих и пройдите по кругу.

Пусть каждый положит в нее самое ценное, что у него есть.

К примеру это будут - часы, мобильники, любимые сережки, очки без футляра и т.п.

Теперь (в случае если игра проводится с отрядом впервые) нужно выбрать смельчаков, лучше если их будет немного. Оптимальный вариант - пять человек. Теперь необходимо отправить их в другую комнату. Важно чтоб они не видели что будет здесь происходить...

После того как смельчаки удалились, всем играющим вожатый объясняет ход игры (далее по тексту) и приглашает первого смельчака на испытание. Остальные испытуемые ждут своей очереди. Итак, первому смельчаку даётся задание - бережно разложить все вещи из шляпы на полу. После того как вещи разложены вожатый сообщает о том, что теперь ему предстоит пройти с завязанными глазами между этими предметами.

Возложив на испытуемого такую важную миссию, разрешите ему еще раз выровнять предметы и дайте минуту, чтобы он мог получше приглядеться к их порядку и расположению. Ведь он должен как можно точнее запомнить расположение вещей, чтобы случайно на что-нибудь не наступить, иначе ошибка может стать роковой.

После этого ему завязывают глаза и вожатый раскручивает смельчака на три оборота влево и на три оборота вправо.

В это время участники игры, громко, хором на распев считают:

И-и-и-раз!!!

И-и-и-два!!!

И-и-и-три!!!

И-и-и=четыре!!!

И-и-и-пять!!!

И-и-и=шесть!!

А несколько предварительно выбранных человек, очень тихо с пола убирают все вещи и перекладывают их в более надежное место.

Вожатый останавливает испытуемого и направляют его туда, где раньше лежали вещи.

Он начинает делать первые шаги, и в это время раздаются возгласы играющих: "Осторожно, это же мои единственные часы! Ты куда идешь, там мой мобильник? А-а-а, ты чуть не раздавил мои очки!

Аккуратнее, давай левее, ставь ногу ближе, о нет!!!"

Несчастливая жертва преодолевает все расстояние, вспотев от переживаний и волнения. Вот теперь можно подойти к смельчаку, развязать ему глаза и повернуть лицом к "драгоценной дорожке"...

После этого первый испытуемый присоединяется к играющим, а вожатый приглашает следующего...

## **8. Ужасный секрет**

Один из участников сообщает на ухо своему соседу ужасную тайну о себе, например: «Я люблю кушать ночью!»

Сосед передает это дальше по кругу, тоже на ухо, изменив фразу так: «Один из нас любит кушать ночью!»

В такой форме фраза идет по кругу, а второй участник, дав первой фразе отойти на двух-трех участников, посылает вслед секрет о себе: «Я люблю корочкой хлеба вымазывать остатки подливы».

Фраза идет по кругу в варианте: «Один из нас...»

Когда секрет проходит круг и приходит к владельцу, то владелец не отсылает его на второй круг, и, таким образом, первая стадия игры заканчивается тогда, когда каждый секрет обошел ровно круг.

Затем все говорят вслух, какие секреты они узнали. Один говорит, что он узнал, что «мы храпим», что «мы грызем ногти», другой вспомнит, что «мы любим поспать» и т. д., пока все секреты не будут припомнены.

А затем всем участникам игры можно предложить произнести хором:

«И мы об этом никогда никому ничего не скажем!»

## **9. Щепка на реке**

Участники встают в два длинных ряда лицом друг к другу.

Расстояние между участниками должно быть чуть больше одной вытянутой руки.

Все дети – это вода одной реки.

Тёплая, понимающая, ласковая.

По реке по очереди плывут щепки (дети, начиная с какого-либо края).

Они сами решают, как они будут двигаться: быстро или медленно, прямо или кружась, и т.д.

Желательно щепкам закрыть глаза.

Вода должна помочь щепкам найти дорогу.

Все по очереди проходят сквозь реку и встают в конце строя.  
Важно, чтобы дети не отпихивали щепки, а бережно передавали

## **10. Верёвочный курс.**

Упражнения "Верёвочного курса".

### **1. "Узелки".**

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

\* Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

### **2. "Электрическая цепь".**

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам.

Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи.

Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь.

Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения:

- 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами;
- 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

### **3. "Биг-мак".**

Организуем большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: "Биг", - другой: "Мак"; один: "Ореховые", - другой: "Масло" и т.д.).

Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово.

Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга.

Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

### **4. "Сидячий круг".**

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо.

Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека.

### **5. "Отжимания".**

Разбейтесь на группы по 4 человека. Ваша задача - отжаться от земли, чтобы в нее упирались только ваши руки, и продержаться не меньше 5 секунд.

\* Подсказка: удобнее будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа).

Вожатому необходимо узнать у детей, есть ли у них проблемы со спиной? В данном упражнении таких детей можно привлечь в качестве судей.

### **6. "Все на борт".**

Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок).

Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площадке меньшей величины.

### **7. "Бревно".**

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п.). Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.



\* Подсказка водителю: лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек.

#### 8. "Тролли".

Оборудование: тролли - небольшая дощечка, брусок или другой вспомогательный предмет.

Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше трех метров друг от друга.

Задача команды - переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя тролли.

#### 9. "Прогулка слепых".

Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд.

Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

\* Подсказка водителю: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.).

#### 10. "Паутина".

Оборудование: заранее сплетенная из веревок "паутина". Количество ячеек должно соответствовать количеству участников.

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через паутину с одной стороны на другую, не касаясь при этом ни одной ее части. Если вы касаетесь паутины, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова. Если кто-либо из вас переправился на другую сторону, то он не может вернуться, обойдя паутину, и помочь команде. Каждую ячейку можно использовать только один раз.

#### 11. "Переправа".

Оборудование: канат, ведро с водой. Заранее готовится "маятник" (канат крепится к опоре).

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой за обозначенную линию, не касаясь земли.

Кроме того, каждому члену команды нужно перенести емкость с водой, не пролив ни единой капли.

Обязательна страховка!

#### 12. "Электрическая изгородь".

Оборудование: веревка, шест (длинное не тонкое бревно).

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто-либо коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова.

\* Подсказка водителю: шест может использовать как вся команда, так и последний участник.

## ***На выявление лидеров:***

### **1. Верёвочка**

Участники встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга.

Задание: "Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник".

Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжить, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник, ромб.

### **2. Визитки**

Вожатый предлагает ребятам за определенное время (5-7 мин) изготовить некоторое количество визиток, в которых была бы отражена самая важная, на их взгляд, информация о себе. Свои визитки нужно затем вручить другим участникам игры. После того, как все визитки розданы, участникам игры предлагается прокомментировать те визитные карточки, которые они получили, рассказав, чья эта визитка, чем отличается от других и что нового он узнал о человеке, подарившем ее.

Ребята, получившие наибольшее количество визиток, скорее всего, являются эмоциональными лидерами отряда.

### **3. Делай раз, делай два.**

Игроки стоят за стульями.

По команде ведущего: «Делай раз», - все должны одновременно поднять стулья.

По команде: «Делай два», - все играющие должны оббежать стулья и сесть на них.

Все действия должны выполняться одновременно. Игра способствует выявлению лидера – организатора, именно он должен догадаться первым подать команду опустить стулья в первом случае, и сесть – во втором.

### **4. День рождения.**

Вожатый предлагает каждому из ребят подумать, и пригласить на свой импровизированный День рождения не больше 3-х гостей из отряда. Три-четыре человека, набравшие наибольшее число голосов, становятся основными «именинниками». Они приглашают в гости всех участников игры. Ведущий предлагает каждому выбрать того именинника, к которому он желает пойти на День рождения. При этом уточняется, что если кто-то не пожелает пойти в гости ни к кому из именинников, он имеет на это право. Создаются разные по количеству микро группы. Им предлагаются для выполнения любые творческие задания.

### **5. Индикатор.**

«У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же".

Потом отнимаем голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды.

Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.

### **6. Карабас.**

Все сидят. Ведущий показывает определенное количество пальцев на вытянутой руке. Не договариваясь, должно встать со стульев столько же человек, сколько пальцев было показано.

Ребята, стремящиеся к лидерству, будут вставать чаще.

### **7. Тишиш**

Сидим в кругу. Каждый выбирает себе предмет и начинает мысленно описывать его. Вожатый случайно вызывает кого-нибудь, и он начинает озвучивать вслух свой рассказ, с того места, на котором мысленно

находился, когда его вызвали. Одного и того же человека можно спросить два раза, чтобы народ не прекращал думать.

### **8. Слепые ёжики**

Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Вожатый объясняет правила:

1. Нельзя разговаривать и толкаться.
2. У всех, кроме последнего закрыты (или завязаны), глаза.
3. Руководит «слепыми ежиками».
4. Хлопок по левому (правому) плечу - поворот влево (вправо).
5. Хлопок по обоим плечам - вперед.
6. Хлопок по обоим плечам двойной - назад.
7. Хлопок по обоим плечам несколько хлопков - стоп.

Задача ведущего провести колонну вперед 1-2 мин., после чего ведущий меняется (становится вперед). По умению управлять судят о лидерах. Внимание! Вожатый выполняет страховку всей колонны.

### **9. Разыгрывание ситуаций**

Отряд, проснувшись утром, не находит воспитателей. Они заболели, уехали, убежали. . .

Как действовал бы отряд. Как бы была организована жизнь отряда. Пусть они посоветуются между собой и наметят план, как будто вас рядом нет. Внимательно наблюдайте за их действиями и кто выявится организатором.

Дал ее, предложите детям сделать объявление в лагере. Предложите им текст и спросите, кто возьмётся за это.

Следующий момент предложите детям найти место для костра, чтоб оно было удобным во всех отношениях. Спросите их какое место они считают удобным, пусть вслух порассуждают: направьте их рассуждения в нужное русло – не должно быть близких деревьев, удобное место для лавочек, удобный подход к этому месту, тропинку необходимо прочистить, чтобы ветки не стегали по глазам и т. д.. Сразу найдутся ребята, которые найдут место и будут его оспаривать и обосновывать его удобство. Они захотят, чтоб это место было укромным и никто не создавал помех. Предложите быть кому-нибудь ответственным за костёр, чтоб он всякий раз организовывал сбор сушняка для костра и складывал ветки конусом чтоб он был уже готов к вечеру. Сразу выявится лидер №1 и №2.

### **10. Фигуры**

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.

## ***В помещении:***

### **1. Мафия**

Все рассаживаются кружком, но не вплотную друг к другу. Выбирается один ведущий. Далее игроки тянут жребий, организованный ведущим. По результатам определяется один комиссар (Каттани), несколько мафиози (их ненамного меньше половины играющих) и добропорядочные граждане, коих большинство. Результаты жребия, т. е. кто кем оказался, необходимо сохранять в тайне. Далее начинаются будни. Сначала день. Все сидят с открытыми глазами, пытаются угадать, кто же из них мафиози. Если кто-то признан таковым единогласным решением, то тут же приводится в исполнение «приговор» – человек выбывает из игры. Если консенсуса нет, то просто наступает ночь. Все закрывают глаза. Затем ведущий объявляет о выходе мафии. Оставшиеся в живых мафиози открывают глаза и знаками (не голосом!) решают, кого они «убьют» сегодня... Закрывают глаза. Далее выход комиссара Каттани.

Он прикидывает, кто же может быть мафиози. Если угадал, то одним мафиози становится меньше, если нет, то выходит осечка. Далее снова начинается день. Игра ведется до полной победы честных граждан или мафии. Замечания: комиссар Каттани – вполне добропорядочный гражданин, т. е. может быть казнен общим собранием или убит мафией. По ходу игры ведущий комментирует происходящее, сохраняя анонимность действующих лиц

### **2. Боб-Доб**

Все усаживаются за длинным столом. С одной стороны стола – водящий. Кому-нибудь дают монетку или другой мелкий предмет. Держа руки под столом, незаметно передают монетку друг другу. Внезапно водящий кричит: «Бобчинский, Добчинский руки на стол!» Все должны немедленно положить руки на стол, ладонями вниз. В том числе и тот, у кого в руке в этот момент окажется монета. Водящий пытается угадать, у кого монета (по звуку, положению руки и т. д.). По его приказу руку надо поднять. Если водящий ошибся, игра повторяется, если угадал, тот, у кого оказалась монета, становится водящим, а водящий садится со всеми за стол.

### **3. «Я никогда не...»**

Все садятся в круг и кладут руки на колени. Первый игрок говорит то, чего он никогда в жизни не делал. Например, он говорит: «Я никогда не летал на самолете». Если кто-то из игроков летал, то он подгибает один палец на руке. Затем говорит следующий игрок и т. д. по кругу. Побеждает тот, кто быстрее всех загнет все пальцы.

### **4. Телеграмма**

Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. В центре стоит водящий. Он должен «перехватить» телеграмму, т. е. увидеть, кто пожимает руки. Если он это замечает, то встает в общий круг, а попавшийся становится водящим. Если телеграмма доходит до получателя, он говорит: «Получил», – и сам отправляет телеграмму кому-то.

Нельзя отправлять телеграмму рядом стоящему игроку. Если водящий никак не может перехватить послание, его лучше поменять.

### **5. Тутти-фрутти**

Все садятся в круг на стулья и рассчитываются на первый – третий. Первые номера будут, например, яблоки, вторые – бананы, третьи – апельсины. В центре находится водящий, который начинает рассказ о себе, и как только в своем рассказе упоминает одно из названных фруктов, то эти игроки должны быстро поменяться местами. Если водящий говорит: «Тутти-фрутти», то местами меняются все играющие.

### **6. Сторож**

Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любому из сидящих в кругу игроков. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со

свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подморгнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему игроку. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.

### **7. «Да» и «нет», не говорите**

В игре участвуют 5–30 человек. Ведущий говорит: Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите, Черный с белым не берите, «Да» и «нет» не говорите.

Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, задавая коварные вопросы, например:

– Вы, конечно, знаете, какого цвета трава? (По правилам нельзя отвечать «да», иначе придется отдать ведущему фант – платок, значок, ботинок и т. д.)

– Знаю, – отвечает находчивый игрок и радуется, что «не попался».

Но ведущий задает все новые вопросы:

– А какого цвета небо? Какого цвета снег?

– Небо голубое. Снег белый. Ой, я ошибся. Про снег надо было сказать: такого цвета, как мел.

Тому, кто неправильно отвечает на вопрос, приходится отдавать фант. Ведущий беседует со всеми игроками, стараясь «подловить». Если ему удалось собрать несколько фантов, участники игры начинают их разыгрывать. Если ведущий не получил ни одного фанта, то ведущим становится кто-то другой.

Нельзя подсказывать отвечающему. Часто договариваются не смеяться при любых вопросах и ответах.

Засмеявшийся отдает фант.

### **8. Перебежчики**

Участники сидят в кругу на стульях (лишних стульев не должно быть). Водящий находится в центре круга и называет предметы, которые есть у участников, например: у кого светлая обувь. Те участники, у кого светлая обувь, меняются между собой местами.

Задача водящего – занять свободное место. Кто из перебежчиков не успел занять место, становится водящим.

### **9. Раз – коленка, два – коленка**

Снова садятся все на стулья в тесный круг. Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Начиная с вожатого, по часовой стрелке, по всем коленкам по очереди должен пройти легкий хлопок рукой. Сначала – правая рука вожатого, затем – левая рука его соседа справа, затем – правая рука соседа слева, затем – левая рука вожатого и т. д.

Первый круг проводится для того, чтобы ребята поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи вожатый все быстрее и быстрее дает счет, под который должен быть произведен хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.

### **10. Крест-параллель**

Это игра-загадка. Вожатый говорит, что есть 4 положения: крест-параллель, параллель-крест, крест-крест, параллель-параллель. Нужно сказать соседу по очереди одно такое положение, догадываясь об их значении. Ведущий же будет говорить, верно или не верно было сказано. Игра идет по кругу. Можно ее закончить, как только круг замыкается, можно играть до разгадки.

Разгадка: крест обозначает скрещение ноги у сидящего человека или нога на ногу, а параллель – рядом стоящие ноги. Соответственно нужно назвать то положение, которое обозначило бы ноги говорящего и ноги того, кому говорят. Например, у меня ноги скрещены, а у соседа – нога на ногу, я говорю ему: крест-крест.

## ***На свежем воздухе:***

### **1. Терминатор**

(игра для 4-20 человек)

Выбирается водящий. Игра состоит в том, что по сигналу все игроки разбегаются в разные стороны, а водящий бросается за кем-нибудь из них вдогонку. Его задача: осалить кого-нибудь, но это сделать не так-то просто, потому, что он не имеет права салить игрока, присевшего на корточки (на корточках нельзя сидеть более 15 секунд), а также игрока, застывшего в неподвижной позе. Единственное, что водящий может сделать с "застывшим" игроком - это заставить его зашевелиться или рассмеяться. При этом не разрешается дотрагиваться руками до "застывшего", но зато можно щекотать его травинкой или чем-нибудь подобным. Осаленный или "размороженный" становится водящим.

### **2. Раз, два, три, четыре, пять!**

Из игроков выбирается водящий, остальные игроки образуют круг, встав лицом к ведущему, который стоит в центре круга. Все игроки получают свой порядковый номер. Игроки, взявшись за руки, ходят по кругу, пока ведущий не назовет несколько любых номеров, например «2» и «12». Игроки под этими номерами должны быстро поменяться местами. В то же время водящий тоже старается занять одно из временно освободившихся мест. Если ему это удастся, опоздавший игрок занимает его место, т. е. становится водящим. Выигрывают те дети, которые за всю игру ни разу не были водящими.

Особые замечания: водящий может называть не только 2, но и 3 и даже 4 номера. Игроки должны меняться местами сразу же, как только после «и» назван последний номер.

### **3. Бизоны в степи**

Игроки делятся на 2 команды — «бизоны» и «антилопы». Команды выстраиваются на противоположных сторонах площадки на расстоянии 20 м друг от друга. Условно площадка — степь — делится на 2 равные части средней линией. Одна половина принадлежит «антилопам», другая — «бизонам».

Игру начинает по жребию одна из команд. Один из игроков этой команды выходит на среднюю линию, делает несколько отвлекающих движений и заступает обеими ногами за среднюю линию, т. е. на территорию соперника. Затем, повернувшись, он бежит на свое прежнее место. Как только игрок первой команды (к примеру, «бизон») перешел среднюю линию, стоящий напротив игрок из команды «антилоп» срывается с места и старается догнать и коснуться его до пересечения стартовой линии. Пойманного забирают в плен. Игра продолжается.

Особые замечания: начинающему игру не разрешается возвращаться на свое место, если он не заступил обеими ногами на территорию соперников.

### **4. Веселый поезд**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей и ловкости.

Атрибуты: стулья по числу игроков.

*Ход игры:* из числа игроков выбирается ведущий — «машинист». Остальные игроки, изображающие вагоны, становятся друг за другом на расстоянии 0,3 м один от другого. Справа от каждого игрока стоит стул. Ведущий выстраивает игроков-«вагоны», создав из них импровизированный поезд: каждый игрок кладет руки на плечи предыдущего игрока. По сигналу ведущего: «Поезд!» — «вагоны» под предводительством «машиниста» начинают быстро двигаться в разных направлениях, удаляясь от стульев. По сигналу: «Станция!» — игроки-«вагоны» должны быстро бежать к стульям и ухватиться за один из них. «Машинист» тоже стремится взяться за один из стульев. Игрок, оставшийся без стула, становится «машинистом», и игра продолжается. Побеждают те игроки, которые ни разу за игру не были «машинистом».

### **5. Веселая почта**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: различные вещи для фантов.

*Ход игры:* из числа игроков выбирается ведущий — «почтальон». Между ним и игроками ведется разговор:

— Динь, динь, динь!  
— Кто там?  
— Почта!  
— Откуда?  
— Из Африки!  
— А что в Африке делают?

Ведущий может сказать, что в Африке поют, прыгают, танцуют. Все игроки должны делать то, что сказал ведущий. Тот, кто не смог выполнить задание, отдает ведущему свой фант. Играющие, чьи фанты у ведущего, должны их выкупить. Они танцуют, изображают животных или поют так, как это делают в названной ведущим-«почтальоном» стране. Игра может повторяться с новым ведущим-«почтальоном». Особые замечания: задания могут придумывать не только «почтальоны», но и все игроки.

## **6. Прыгай вместе с кенгурю!**

Цель игры: развитие двигательных способностей и ловкости.

*Ход игры:* все игроки-«кенгурю» встают по кругу лицом внутрь на расстоянии 1 м друг от друга. Каждый игрок чертит на земле вокруг себя круг диаметром около 40 см. После этого один из игроков — водящий — встает в центр большого круга. Один маленький круг остается свободным. После слов ведущего: «Игра!» — игрок, слева от которого находится пустой круг, перепрыгивает в него двумя ногами. Если водящий успеет занять освободившийся круг ранее, чем следующий игрок, то последний становится водящим, и игра продолжается.

## **7. Белки-шишки-орехи**

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя беличье гнездо. Между собой они договариваются, кто будет белкой, кто - орехом, кто - шишкой.

Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: белки, шишки, орехи.

Если он сказал белки, то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим.

Если ведущий говорит: орехи, то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, который становится орехом.

Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек.

Ведущим может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются местами сразу все.

## **8. Борьба за мяч**

Участников игры разделяют на 2 равные команды.

Игроки каждой команды должны иметь майки цвета, отличного от другой команды, или отличительные нарукавные повязки. На земле чертят площадку. Игроки размещаются на ней в произвольном порядке. Судья подбрасывает мяч вверх. Игроки каждой команды стараются завладеть мячом, перебрасывая его от одного к другому.

Цель игры в том, чтобы мяч опустить (но не бросить издалека!) за противоположной линией площадки.

За это команде засчитывается очко.

Игроки могут не только перебрасывать мяч друг другу, но и выходить на свободные места, делать обманные движения. Когда одна из команд получила очко, игру снова начинают с центра.

## **9. Штандр-стоп**

На земле, на песке или где-то ещё, чертится круг диаметром 1,5 - 2 метра, в котором размещаются все участники игры, водящий подбрасывает мяч как можно выше и выкрикивает чьё-нибудь имя из играющих.

Например: - Штандр - Коля!

После чего и он и все игроки разбегаются из круга как можно дальше.

Когда Коле удалось поймать мяч, он кричит «Штандр - стоп!»

По этому команде все разбегающиеся замирают на месте.

А Коля выбирает одного из играющих для того чтобы засалить его мячом и назначает какое количество шагов ему до него нужно сделать чтобы не промахнуться (шаги могут быть самые разнообразные и в

разном количестве, например, 2 «гиганта» и «5 «лилипотов»)), после выполнения назначенных шагов Коля бросает в выбранного игрока мяч.

Независимо от того попал он или нет, после броска все играющие отмирают и стараются как можно скорее вернуться в круг.

Если Коля промахнулся, он же снова и бежит за мячом.

А когда его подбирает, снова кричит «Штандр - стоп!»

Кто не успел вернуться в круг вновь замирает. А Коля опять выбирает игрока, которого будет засаливать.

А если же Колин бросок был точен, мяч должен подобрать тот кого Коля выбил и кричать «Штандр - стоп!», если конечно к этому времени кто-то не успел добежать до круга.

А если все игроки уже в кругу, то водящим становится тот кто остался с мячом.

И игра продолжается..



## ***Подвижные:***

### **1. Бездомный заяц**

Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц.

Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь.

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет.

Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться.

Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником.

### **2. Борьба за флажок**

Площадку для игры делят поперечной чертой на 2 равных участка.

Отступая на 2 м от каждой из коротких сторон площадки, чертят по одному кругу диаметром 5 м.

В центр кругов ставят по флажку. Играющие делятся на 2 команды.

Каждая из команд располагается на своем участке враспынную, лицом одна к другой.

Цель каждой команды - перенести за среднюю линию, на свою территорию, флажок другой команды и не дать унести свой.

Побеждает команда, игрок которой сумел перенести флажок соперника на свою сторону.

### **3. Взрыв железной дороги**

Взрыв железной дороги  
Условия игры: Отрезок какой-нибудь лесной дороги будет считаться "железной дорогой". Отряд делится на две партии. Одна партия защищает эту железную дорогу, а другая - стремится взорвать ее - положить на дорогу мины.

Длина "железной дороги" зависит от числа участников, а также от характера леса, в котором происходит игра. В среднем надо считать на каждого человека 30-40 м.

Таким образом, если дорогу охраняют 6 участников, то участок дороги, который они должны охранять, будет равняться двумстам метрам. В густом молодом лесу надо давать на каждого часового меньший участок пути. Особенно, если почва вокруг дороги позволяет бесшумно подкрадываться.

Лучше всего, чтобы число нападающих и число обороняющих было одинаковым.

Ход игры: Нападающие стремятся незаметно подкрасться к дороге и подложить "мину". Нападать можно со всех сторон. Мина состоит из двух палочек, которые нападающий должен положить на дорогу в виде буквы "Т".

Хорошо, если эти палочки сделаны заметными - снята кора или вырезаны на коре знаки.

Более сложный способ заключается в том, что мина состоит из трех палочек, которые должны быть положены на дорогу в виде равносостороннего треугольника. Такой вид мин хорошо употреблять в игре, когда на каждого человека приходится большой участок дороги.

Отрезок лесной дороги, которая является "железной дорогой", отмечается по концам ветками или камнями, чтобы эти границы были хорошо видны.

Обороняющие дорогу стремятся запятнать нападающих - прикоснуться рукой. Пятнать можно на 20 м во все стороны от дороги. Запятнанный считается убитым и больше не принимает участия в игре.

Надо следить, чтобы он не помогал своим товарищам, производя шум или отвлекая внимание часовых разговорами. Каждый нападающий может подложить неограниченное число мин, но не одновременно.

Подложив благополучно мину, он должен уйти из опасной зоны (более 20 м от дороги) и изготовить новые палочки или получить от руководителя. После этого он имеет право снова пытаться положить новую мину.

Игра продолжается обычно 1 час. При недостатке времени можно ограничиться 45 минутами, но не меньше (оптимально - 1,5-2 часа. Тогда можно провести игру два раза, так что каждая партия будет один раз нападающей и один раз обороняющей дорогу).

Оценка в этой игре может быть простая и сложная.

Простая заключается в том, что одна подложенная мина равняется одному убитому нападающему.

Сложная оценка учитывает, как была поставлена мина. При этой оценке каждый убитый нападающий дает обороняющей партии два пункта.

- Мина, поставленная так искусно, что обороняющие не видели нападающего ни до постановки мин, ни после, дает нападающим три пункта.

- Мина, поставленная так, что нападающего не видели до постановки мины, но видели убегающим - дает нападающим два пункта.

- Мина, поставленная так, что обороняющие видели нападающего еще до постановки мины, дает нападающим один пункт.

При этом следует отметить, что нападающий, которого заметили уже на дороге, считается незамеченным до постановки мины.

Эта оценка более справедлива и интересна, но ее можно употреблять только в том случае, когда участники приучены к честному поведению во время игр.

Руководитель не может видеть всю дорогу и решать, как была поставлена каждая мина. Надо обратить внимание на то, что в этой игре руководитель видит работу участников, может составить себе впечатление, какие участники лучше работают в нападении и какие в обороне.

#### **4. Гвардейцы и мушкетёры**

Разбить группу участников игры на две команды: гвардейцы (красные жетоны) . На жетонах указаны различия: капитан, лейтенант, рядовой.

Отдельно выбираются де Тревиль и Ришелье. Кому какое звание достанется, в том звании он играет.

В определенное время, обговоренное всеми играющими, команды собираются, выбирают место штаба, придумывают пароль. Паролем является любая строчка из известной песни, причем каждый участник команды запоминает только одно слово из пароля.

После того, как обе команды собрались в штаба, выбрали и распределили пароль, начинается игра.

Суть игры заключается в следующем: необходимо поймать всех противников, выяснить местонахождение штаба и пароль. В штабах постоянно находятся де Тревиль и Ришелье. Только они имеют право «допрашивать пленных».

«Допрос» ведется следующим образом: тот, кто находится в штабе, задает «пленному» один любой вопрос.

Например: Что вы ели сегодня на завтрак?» Пленный должен ответить на заданный вопрос, включив в свой ответ то слово из пароля, которое он запомнил, но не выделяя его интонационно. «Брать в плен» необходимо тоже по правилам, обговоренным всеми участниками.

Например:

1 капитан может взять в плен двух рядовых или одного лейтенанта;

2 рядовых – одного рядового;

1 лейтенант – одного рядового и т.д.

Игра основана на взаимной честности и порядочности. Действует правило: в группы больше двух не собираться. Если игра не закончилась, то ее заканчивает ведущий, объявляя ничью.

#### **5. Зайцы в огороде**

На земле чертят два концентрических круга диаметрами 6 - 8 и 3 - 4 м.

Один водящий "сторож" встает в малый круг "огород". Остальные играющие "зайцы" размещаются за линией большого круга.

По сигналу "зайцы" прыжками на двух или одной ноге (по указанию руководителя) стремятся попасть в "огород".

"Сторож", не выходя за пределы большого круга, старается поймать "зайцев" (коснуться их рукой).

Пойманные "зайцы" отходят в сторону.

Когда поймано 3 - 5 "зайцев" (по договоренности), они возвращаются в игру и выбирается новый сторож из непоиманных "зайцев".

Побеждают те, кто ни разу не был пойман, а также лучшие сторожа, сумевшие быстрее поймать установленное число "зайцев".

#### **6. Змейка**

Очень простая игра где участники встают в колонну по одному и держат друг друга за пояс.

Первый игрок колонны - водящий - пытается поймать последнего игрока.

Если это удастся, то на их место назначаются другие игроки.

## **7. Контрабандисты**

Условия игры:

Отряд делится на две группы: "Пограничники" и "Контрабандисты".

Границей будет являться отрезок какой-либо лесной дороги, которую охраняют пограничники. Длина этого участка лесной дороги зависит от числа участников игры. Надо считать 30-40 м на каждого пограничника. Концы используемого участка дороги отмечаются ветками, камнями и т.д.

Ход игры:

Контрабандисты стремятся пронести через границу запрещенный предмет. Какой предмет будет считаться запрещенным, улавливаются заранее.

Контрабанду (запрещенный товар) имеют при себе не все нападающие, но только часть их - примерно половина нападающих является контрабандистами.

Пограничники имеют право ловить и пятнать нападающих только по одной стороне дороги - по той стороне, откуда идут контрабандисты.

“Опасная зона”, т.е. пространство, в котором можно пятнать нападающих, имеет определенную ширину, обычно до 40 м от дороги, а также на самой “границе” пограничники имеют право пятнать нападающих. Если нападающему удалось пройти эти сорок метров опасной зоны и перебраться через границу, то он находится в безопасности. Запятнав прикосновением руки нападающего, пограничники обыскивают его. Они не знают, кто из нападающих имеет “контрабанду”, а кто ее не имеет, поэтому они обыскивают всех захваченных.

Если при обыске предмет контрабанды не найден, то пойманного нападающего:

- 1) отпускают, и он может беспрепятственно перейти границу,
- 2) отпускают его, но он должен вернуться обратно и имеет право снова попытаться пробраться сквозь опасную зону и перейти границу. Если он будет вторично пойман, то он выбывает из игры, даже если при нем и во второй раз не будет обнаружен предмет контрабанды.

Возможно, этот способ правильнее первого, т.к. нельзя поощрять неловкое и неумелое подкрадывание сквозь опасную зону.

Все нападающие (с контрабандой и без нее) должны стремиться незаметно пробраться через запретную зону и перейти границу. Если нападающий пойман и при обыске у него обнаружен запрещенный предмет, то он выбывает из игры - считается арестованным или убитым.

Игра длится определенное время (обычно 1 час). Если есть время, хорошо провести игру два раза, чтобы участники попробовали себя в разных ролях.

Оценка в игре может быть различной.

- Пограничники получают два пункта за каждого пойманного контрабандиста, у которого найден запрещенный предмет, и один пункт за каждого пойманного нападающего, у кого контрабанда не обнаружена. Даже если она у него была, но пограничники ее не нашли при обыске, они получают только один пункт.

- Контрабандисты получают два пункта за каждого пронесшего контрабанду через границу, и один пункт за каждого перешедшего границу без контрабанды.

Может быть более сложная оценка, в которой принимается в расчет насколько “чисто” каждый нападающий прошел сквозь опасную зону.

В этой игре руководитель видит работу участников меньше, чем в игре “взрыв железной дороги”. Это вполне понятно. В игре “взрыв железной дороги” главные действия происходят на дороге, и часовые стоят вблизи дороги. В игре “контрабандисты” пограничники уходят от дороги на расстояние 20-30 м, чтобы не дать возможность контрабандистам коротким прорывом проскочить через границу.

Таким образом, главная борьба происходит в лесу, где руководитель имеет очень ограниченное поле зрения.

Когда участники несколько раз уже играли в игру, можно немного изменить правила.

Контрабандисты превращаются в курьеров, которые должны пронести через границу важное сообщение. Сообщение написано на листке бумаги определенной величины.

Записку можно как угодно складывать, но нельзя разрывать на части. Можно также ввести работу по расшифровке захваченной записки. Шифр должен принадлежать к таким группам шифров, с которыми участники уже сталкивались. Найдя при обыске записку, пограничники должны ее прочесть в определенный срок.

При этом варианте игры пограничников должно быть несколько больше, чем контрабандистов, т.к. временами часть пограничников будет занята расшифровкой захваченных записок и не сможет принимать участия в обороне границы.

Можно образовать “штаб пограничников”, который будет заниматься расшифровкой перехваченных сообщений. Спрятать записку легче, чем контрабанду, и пограничникам надо тщательнее обыскивать пойманных.

Если в игру введена расшифровка, то оценка будет сложнее. К предыдущей оценке надо тогда добавить следующее правило: если пограничники за определенный срок смогут расшифровать перехваченное письмо, то они получают добавочно еще один пункт. Все записки, которые “курьеры” будут стараться пронести сквозь опасную зону, должны быть написаны различными шифрами.

Если игра проводится с зашифрованными сообщениями, то продолжительность игры надо довести до полутора или двух часов.

## **8. Ловкая акула**

Вожатый разделяет участников игры на группы, давая им названия рыб.

"Акула" располагается в центре круга игрового поля, "рыбы" - в своих кругах по кромке игрового поля.

Вожатый громко произносит одну или несколько названий рыб, которые начинают бегать вокруг "акулы".

По сигналу вожатого "акула" пытается поймать "рыб", плавающих вокруг.

"Рыбы", до которых дотронулась "акула", превращаются в "акул" и помогают ловить играющих.

Игра продолжается до тех пор, пока все "рыбы" не станут "акулами".

Побеждают игроки, которые больше всего поймали "рыб".

## **9. Невод**

Площадка - "море". Все игроки - "рыбы". Двое водящих "рыбаки" - в стороне за линией (на "берегу").

"Рыбы" "плавают" в "море" (бегают по площадке).

"Рыбаки", взявшись за руки, объявляют: "Рыбаки выходят на ловлю!" - и начинают ловить "рыб", окружая их руками.

Пойманный встает между "рыбками".

Все 3 берутся за руки и продолжают ловить "рыб", окружая их.

Таким образом, каждый пойманный встает между "рыбками", образуя "сеть".

"Рыбки" ловят "рыб", окружая их "сетью".

Игра кончается, когда все "рыбы" будут переловлены. 2 "рыбы", пойманные последними, становятся "рыбками" при повторении игры.

## **10. Октябрюта**

На противоположных сторонах площадки отмечают два "дома". Между домами становится водящий. Остальные находятся на одной стороне площадки.

Водящий, стоя по середине, лицом к играющим, громко произносит: "раз, два, три!". Все играющие хором говорят: "Мы веселые ребята, наше имя - Октябрюта. Любим бегать и играть, ну, попробуй нас догнать!". После этого все дети перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий ловит перебегающих. Пойманные отходят в сторону.

После двух - трех пробежек подсчитывают пойманных, выбирают нового водящего.

Отмечаются ни разу не пойманные ребята и лучшие водящие.

## ***С залом:***

### **1. Как чихает слон**

Зал делится на три части. Первая говорит: «Ящики, ящики...», вторая – «хрящики», а третья самозабвенно кричит: «потащили, потащили...». А потом все вместе.

### **2. Киносъемка**

Будем снимать «Белое солнце пустыни». Зал делится на две части. Первая говорит: «Чух-чух-чух...», изображая мотор катера, вторая всеми возможными путями изображает взрыв. Помимо всего этого из зала выбирается мальчик, который будет играть Сухова, то есть во время работы катера кричать: «Верещагин, не заводи мотор!», и девочка, на роль жены Верещагина, после взрыва кричащей что есть мочи: «Пашка!!!». Сначала все репетируется по отдельности, а потом все вместе, добиваясь желаемого эффекта.

### **3. Гиппопотам**

Ведущий дети

Меня укусил гиппопотам – Меня укусил гиппопотам

(разводят руки в стороны)

От страха я на дерево залез – От страха я на дерево залез

(показывают, как лезут на дерево)

И вот я здесь – И вот я здесь

(показывают руками на себя)

А рука моя там – А рука моя там

(одну руку отводят в сторону)

Меня укусил гиппопотам - Меня укусил гиппопотам

(разводят руки в стороны, но отведенную на предыдущей фразе руку не возвращают, а держат ее в этом положении до самого конца игры)

Меня укусил гиппопотам - Меня укусил гиппопотам

(разводят руки в стороны)

От страха я на дерево залез - От страха я на дерево залез

(показывают, как лезут на дерево)

И вот я здесь - И вот я здесь

(показывают руками на себя)

А нога моя там - А нога моя там

(одну ногу оставляют в сторону)

Меня укусил гиппопотам - Меня укусил гиппопотам

(и так далее про все части тела, не забывая про то что уже гиппопотам “откусил”)

### **4. Барыня**

Зал делится на три части. Каждая группа разучивает свои слова:

Первая группа – В бане веники мочёны.

Вторая группа – Веретёна не точёны.

Третья группа – А солома не сушёна.

Все вместе разучивают – Барыня – барыня, сударыня – барыня.

По команде ведущего, та часть детей, на которую он показывает рукой говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки все дети поют последнюю строчку. У вас получится прекрасный большой хор, способный выступать на любом представлении. А если заранее договориться о мелодии, то вы можете еще и приз получить.

### **5. Охотники**

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения.

Слова Движения

Собрался охотник на охоту. Надел шляпу, сапоги, взял ружье и

Пошел по дороге топают ногами  
Затем по песочку потирают ладонь о ладонь  
По бревнышкам через мост ударяют кулаками в грудь  
По болоту с кочки на кочку хлопают в ладоши  
По тропинке хлопают по коленям  
Устал. “Уфффф!” Сел на пенек, осмотрелся, увидел за кустом медведя, испугался и побежал обратно.  
По тропинке хлопают по коленям  
По болоту с кочки на кочку хлопают в ладоши  
По бревнышкам через мостик ударяют кулаками в грудь  
Затем по песочку потирают ладонь о ладонь  
Пошел по дороге топают ногами  
Прибежал домой, снял сапоги, шляпу, ружье. Устал. “Уфффф!”, рассказал жене, как пошел  
Пошел по дороге топают ногами  
Затем по песочку потирают ладонь о ладонь  
По бревнышкам через мост ударяют кулаками в грудь  
По болоту с кочки на кочку хлопают в ладоши  
По тропинке хлопают по коленям  
Если играющие не устали, игру можно продолжить и далее: Жена решила посудачить с соседкой: “А мой-то охотился на медведя!” и так далее.  
А маленький сынишка подслушал, пришел к своим друзьям и рассказывает: “А мой папа ходил на охоту!”  
При этом темп игры можно увеличивать. Главное – не сбиваться самому, и что бы не сбились играющие.

## **6. Ипподром**

Ведущий: Есть ли у вас ладони? Покажите.  
Играющие показывают свои ладошки.  
Ведущий: А колени? Хлопните ладошками по коленям.  
Играющие хлопают ладонями по коленям.  
Ведущий: Отлично. Именно так выходят кони на поле ипподрома. Повторяйте движения за мной.  
Играющие вместе с ведущим размеренно хлопают по коленям, имитируя топот копыт.  
Ведущий: Кони выходят на старт. Трибуны ревут.  
Играющие имитируют крики и возгласы поддержки.  
Ведущий: Внимание! На старт! Марш!  
Играющие вместе с ведущим постепенно убыстряют “бег”.  
Ведущий: Барьер!  
Играющие делают один хлопок сразу двумя ладонями.  
Ведущий: Двойной барьер!  
Играющие делают два хлопка сразу двумя ладонями.  
Ведущий: Бежим по мостовой.  
Играющие вместе с ведущим поочередно ударяют себя кулаками в грудь.  
Ведущий: Бежим по траве.  
Играющие трут ладонью о ладонь.  
Ведущий: Трибуны пани.  
Девочки кричат слова поддержки свои коням: “Давай, давай!”, “Эгей!” и так далее.  
Ведущий: Трибуны панов.  
Мальчики кричат слова поддержки свои коням: “Давай, давай!”, “Эгей!” и так далее.  
Ведущий: Скоро финиш.  
Играющие вместе с ведущим убыстряют удары по коленям.  
Ведущий: Финиш! Награждение победителей!  
Все хлопают в ладоши.

## **7. Непрочитанные записки**

Балобешкина А.  
СПО «Феникс»

Для этой игры нужен ребенок из отряда, с которым договариваются заранее, - помощник. Ведущий говорит сидящим в зале детям: «Напишите мне записки с вопросами. Укажите свой отряд и имя. Тщательно заверните бумажки и отправьте мне». После того как записки получены, ведущий берет первую, прикладывает ее, не разворачивая ко лбу, называет по имени помощника из зала и отвечает на, якобы, его вопрос, затем разворачивает и читает вслух записку (на самом деле он озвучивает заранее придуманный с помощником вопрос и запоминает, что же написано в данной записке). Когда ведущий берет следующую записку, он просто вспоминает содержание предыдущей, и так действует далее..., в общем, обманывает людей.

## **8. Поезд**

Медведева Н.

СПО «Феникс»

Задача ведущего (вожатого) разделить сидящих в зале на 8 команд и распределить между ними следующие роли:

1. Колеса поезда. Встают, изображая вращающиеся колеса, и говорят: «Чух-чух».
2. Гудок. Встают говоря: «Ту-ту-у-у-у».
3. 1 час. Встают, покачивая головой из стороны в сторону, и произносят: «Так – так - так»
4. Пассажиры. Машут руками
5. Стоп-кран. Имитируют нажатие стоп- крана и произносят: «Кх-кх-кх».
6. Тетя. Поправляют прическу
7. Собака. Лают.

Ведущий сообщает детям, что они отправляются в путешествие, и начинает свой рассказ, по ходу которого дети должны выполнять движения.

«Однажды утром поезд «Иркутск – Наушки» отправился в путь. Весело стучали его колеса, иногда машинист подавал гудок, пассажиры весело болтали друг с другом. Незаметно прошел час, незаметно прошел второй час. Вдруг одна тетя выбежала из вагона и нажала стоп- кран. Колеса перестали стучать, а пассажиры от неожиданности попадали со своих мест. Дело в том, что тетя забыла покормить свою собаку перед отъездом. После того, как тетя сошла с поезда, машинист подал гудок, и вновь застучали колеса, а пассажиры обнимали друг друга, радуясь, что остались живы. Но больше всех была рада собака!»

## **9. Бегемот**

СПО «Пламя»

Толстый, толстый бегемот /показывать руками живот/  
Сделал левый поворот, /волна правой рукой влево/  
Взял билет на пароход /правой рукой показываем «Yes»/  
И в дорогу бутерброд. /правой рукой помазывать по левой/  
Открывает шире рот, /пружинисто раздвигать руки вверх и вниз/  
Ест огромный бутерброд, /показать, как широко загребают руками/  
Набивает пищевод. /толочь правой рукой, набивать/  
А теперь наоборот...  
(И так далее, ускоряя темп).

## **10. Колокола**

Зал делится на пять частей, и каждой группе раздает свои слова:

- 1 группа – Блин-н-н-н-н
- 2 группа – Полблина
- 3 группа – Четверть блина
- 4 группа – Нет блинов, одна сметана
- 5 группа – Блинчики-блинчики

Каждое слово произносится в определённой тональности и в определённом размере, причем увеличивается тон от первого слова к последнему (Блинчики-блинчики – 1/16). Если одновременно произносить эти слова всем залом и правильно выдерживать тон и частоту, то в зале создается ощущение колокольного звона.

## ***На пляже:***

### **1. Берега и речка.**

На расстоянии одного метра друг от друга на песке чертятся две линии.

Между этими линиями «речка», а по краям – «берега».

Все стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «речка», и все прыгают в «реку».

По команде - «берега», все прыгают на «берега». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих.

Если по команде «берега» кто-то оказался в воде, или, наоборот.

По команде «речка» – на «берегу», то этот человек из игры выбывает.

### **2. Досчитай до 12-ти.**

Заранее всех детей в отряде знакомят с правилом 12 секунд.

Если звучит свисток «на берег», то на выход из воды дается 12 секунд.

Дети, находящиеся вместе с вожатым на берегу, дружно считают до 12, и тот, кто вышел из воды позже, должен исполнить на пляже творческий номер (спеть, сплясать, прокричать и т. д.) по выбору отряда.

### **3. Ищи туфлю.**

Все садятся в круг как можно ближе друг к другу.

Выбирают водящего, который стоит в центре круга.

Сидящие в кругу передают друг другу под сдвинутыми коленями туфлю, но так, чтобы водящему не было видно.

Все стремятся обмануть водящего, показать, что туфля у них, что это они ее передают друг другу.

Когда туфля найдена, тот, у кого она была найдена. Становится следующим водящим.

### **4. Камешки.**

Игроки садятся в круг на песке.

У каждого в руке небольшой камешек.

По сигналу ведущего каждый игрок должен левой рукой подбросить камешек вверх так, чтобы его не смог поймать сосед слева, а сам должен поймать правой рукой камешек, брошенный соседом справа.

Те, кто остался без камешка, выбывают.

### **5. Картошка.**

Играющие встают кругом и быстро перебрасывают друг другу мяч.

Игрок, плохо кинувший мяч или не поймавший его, садится в центр круга на корточки.

В ходе игры игроки, сидящие в кругу, поймав летящий мяч, освобождаются.

Освободить сидящих в кругу игроков можно и другим способом.

Для этого нужно не ловя, летящий в руки мяч, отбить его так, чтобы он, отлетая, задел кого-нибудь из игроков, сидящих в кругу и держащихся за руки.

В этом случае игроки, сидящие в кругу, освобождаются.

### **6. Погружение.**

В центр круга ставится банка, на 2/3 наполненная водой.

У каждого игрока 10 камней разной величины.

По очереди каждый игрок опускает в банку по одному камешку.

Тот игрок, при ходе которого вода перельется через край, считается проигравшим.

### **7. Сортировка камней.**

Играющие сидят в кругу спиной к центру.

У каждого за спиной кучка из 10 – 12 камней.

Не поворачиваясь, на ощупь, игроки должны разложить камни в порядке убывания.

По сигналу ведущего все поворачиваются, изучая свой результат, и выбирают победителя.



### **8. Тяни - толкай.**

Держась за руки, играющие стоят снаружи большого начерченного круга.

По сигналу ведущего они начинают вталкивать друг друга в круг.

Если игрок заступает за круг, то он выбывает из игры.

### **9. Чья коленка?**

Перед водящим растягивается или устанавливается пляжное покрывало с просветом от песка до края около 50-70 см.

За покрывалом помещается группа играющих.

По очереди они вытягивают ноги от носка и до чуть выше коленки, а водящий должен угадать, чья это коленка или нога.

Если угадал, то он идет за одеяло, а игрок, чья нога была опознана, становится водящим.

### **10. «Строим на песке»**

Если ваш лагерь располагает песчаным пляжем, то вам обязательно нужно устроить детям такой праздник великого песчаного скульптора! Каждая группа делает одно произведение. Это может быть

- вавилонская башня,
- средневековый замок
- мумия фараона
- египетская пирамида.

### **11. «С мячом на пляже»**

Все играющие становятся в круг, один от другого на расстоянии вытянутых рук. Перед их носками чертится окружность. Выбираются водящий и его защитник. Они оба идут в середину круга. Задача играющих: осалить мячом водящего, но этому мешает его защитник. По сигналу игроки начинают перебрасывать друг другу мяч. Улучив момент, кто-либо пытается поразить водящего. Водящий, спасаясь от мяча, бежит, прыгает, увертывается от мяча, а защитник, защищая водящего, пытается поймать мяч, отбрасывает его руками, ногами, всем корпусом. Если ему все-таки не удастся защитить и в водящего попадает мяч, то они оба меняются местами с тем, кто попал в водящего и кого он выберет себе в защитники. Игра начинается вновь. Засчитывается попадание мячом в любую часть тела, кроме головы, даже в том случае, если мяч отскочил от какого-либо предмета, от пола (земли), от защитника. Но играющие должны помнить: при броске мяча в водящего заходить за черту круга запрещается, такой бросок не засчитывается.

# Тематические отрядные уголки

## Волонтерство:

Уголки	Материал
	<p>Бумага, краски, клей, ножницы.</p>
	<p>Бумага, краски, клей, ножницы.</p>
	<p>Бумага, краски, клей, ножницы.</p>



Бумага, краски, клей,  
ножницы.



Бумага, краски, клей,  
ножницы.



## Экономика:

Уголки	Материал
 	<p><b>Материал</b></p> <p>Бумага, краски, клей, ножницы, магниты, нитки.</p>
	<p>Бумага, краски, клей, ножницы.</p>





Бумага, краски, клей,  
ножницы.



Бумага, краски, клей,  
ножницы.



Бумага, краски, клей,  
ножницы.



## Медиа:

### Уголки



### Материал

Бумага, краски, клей, ножницы.



Бумага, краски, клей, ножницы.





Бумага, краски, клей,  
ножницы.



Бумага, краски, клей,  
ножницы.



Бумага, гирлянда,  
игрушки-бананы, краски,  
клей, ножницы.

# Отрядные мероприятия

## 1.ЭКО-квест

1. **Музыкальная природа** – сначала отряду предлагается листок с текстами 5 песен, включается мелодия и дети должны угадать, какая эта из 5 песен. Затем включается вторая мелодия и дети снова должны угадать песню, опираясь на текст. Так продолжается до тех пор, пока все песни не будут отгаданы.
2. **Что? Где? Когда?** – отряду задается 5 вопросов от простого к сложному, на которые они должны ответить:  
Какое дерево называют символом России? **Береза**  
Как называется активная оболочка Земли, которая населена живыми организмами? **Биосфера**  
Что значит, если на пути вам все чаще стал попадаться подорожник? **Значит, где-то рядом тропа**  
Какую рыбу называют «водяной свиньей»? **Карп**  
Какой цветок до сих пор считают символом Японии и самого Солнца? **Хризантема**
3. **Паутинка** – между деревьями натянута веревка, детям задают 10 вопросов. Если на вопрос нет ответа, то натягивают дополнительные веревки и тем самым создают дополнительные препятствия. После чего дети должны пройти эти препятствия.
  1. Большую часть мусора, загрязняющего Землю, составляют:  
а) *пластмасса*, б) *стекло*, в) *металл*.
  2. Прежде чем начать утилизацию отходов, их необходимо:  
а) *рассортировать*, б) *собрать в одном месте*, в) *раскрошить*.
  3. Первоочередная забота при выборе места свалки:  
а) *защита поверхности земли и грунтовых вод*, б) *ограждение места свалки*, в) *укомплектование соответствующей техникой*.
  4. Самая страшная добавка к воде:  
а) *бытовой мусор*, б) *пестициды*, в) *минеральные удобрения*.
  5. Для того чтобы переработать пластмассу, ее необходимо:  
а) *компостировать*, б) *сжечь при специальных условиях*, в) *переплавить*.
  6. Какая отрасль промышленности во Франции считается самой активной и процветающей?  
а) *производство упаковочных материалов*, б) *переработка мусора*, в) *производство автомобилей*.
  7. Наиболее эффективный путь борьбы с нарастающим количеством отходов, попадающих в окружающую среду:  
а) *их захоронение*, б) *разработка правовых механизмов регулирования процесса*, в) *рециркуляция (повторное использование отходов)*.
  8. Вредные выбросы оказывают влияние:  
а) *только на те регионы, где появилось загрязнение*, б) *на близлежащие регионы*, в) *даже на территории, удаленные от места, где загрязнение "увидело свет"*.
  9. Способом уменьшить влияние на природу является:  
а) *рост численности населения*, б) *освоение новых территорий*, в) *создание безотходных технологий*.
  10. Как называется сфера разумной деятельности человека:  
а) *биосфера*, б) *ноосфера*, в) *атмосфера*.



#### **4. ТРЭЗ – театрализованное решение экологических задач.**

**Отряду задаются вопросы, ответом на которые должны быть сценки или миниатюры.**

Каким образом защитить землю?

Как сделать землю чище?

#### **5. За экологию! – отряду необходимо нарисовать плакат «За экологию!»**

### **2. «В поисках золотого ключика»**

Ведущая: Ребята, сегодня мы с вами отправимся в путешествие. А поможет нам в нем литературный герой. Кто это, вы узнаете, отгадав загадку:

У отца есть мальчик странный,

Необычный, деревянный,

На земле и под водой

Ищет ключик золотой,

Всюду нос сует свой длинный...

Кто же это?... (Буратино)

Правильно, это Буратино. К сожалению, нам сегодня, не удастся с ним увидеться, потому, что он со своими друзьями: Мальвиной, Артемоном и Пьеро уехал гастролировать с новой постановкой кукольного театра по всему миру. Но Буратино оставил нам письмо, прочитает его....

Письмо от Буратино:

Здравствуйте, дорогие ребята. Я и мои друзья: Мальвина, Артемон и Пьеро уехали гастролировать по всему миру с новой постановкой кукольного театрального представления. В каморке папы Карло мы нашли потайную дверь, которая была спрятана за картиной волшебного очага. Открыв ее, мы для себя открыли новый мир, в котором искусство кукольного театра построено только на идее добра, любви и радости. Поэтому мы отправились путешествовать.

У меня для вас есть подарок – сундук. В нем хранятся золотые монеты. И эти монеты я хочу подарить вам. Но вот беда, сундук не открывается, его заколдовал злой и подлый Карабас Барабас. И он снимет свои чары, если мы соберем для него пазл с изображением царского дворца, части которого запрятаны на территории Тридевятого царства. Пазл состоит из 12 частей.

Вы готовы пройти это испытание? Первое что нам нужно с вами сделать разделить по отрядам и следовать подсказкам.

Подсказка: Во дворце есть волшебная комната, где хранится вся история нашего Тридевятого царства. Найдите эту комнату. (Музей Дома детского творчества)

Придя к кабинету музея Дома детского творчества, дети видят, что на дверях висит табличка:

«Это волшебная комната истории Тридевятого царства. Если вы пришли сюда, значит вы на верном пути. Но вот беда, двери закрыты на замок. А ключи хранятся у Ключника, который день и ночь несет службу у ворот в Тридевятое царство. Возьмите ключ у Ключника и откройте дверь. В волшебную комнату может войти только дин человек – капитан отряда или его заместитель. Нарушив это правило, вы лишаетесь 1 части пазла»

Дети отправляются искать ключника. Эту роль исполняет вахтер Дома детского творчества. Ключник, прежде чем отдать ключи от музея, задает детям логические загадки на внимание.

Загадки на внимание:

По какому животному ходят люди и проезжают машины? (по зебре)

Стоит богатый дом и бедный. Они горят. Какой дом будет тушить полиция? (полиция пожар не тушит)

Какие 2 ноты обозначают съедобный продукт? (фа-соль)

Что случится с голубым шарфом, если его положить в воду на пять минут? (намокнет)

Одно яйцо варится 4 минуты, сколько минут надо варить 6 яиц? (4 минуты)

На березе росло 90 яблок. Подул сильный ветер, и 10 яблок упало. (На березе яблоки не растут).

У человека была только 1 спичка, он зашел в комнату, в которой находились камин, газовая плита и керосиновая лампа. Что он зажег в первую очередь? (спичку)

Дети отгадывают загадки и получают ключи от кабинета музея. Зайдя в музей, они находят часть пазла и следующую подсказку:

«Советник Царя и Царицы – их «правая рука». Поэтому ни один праздник в Тридевятиом царстве не проходит без его участия. Найдите советника и вы найдете то, что ищите»(Организатор лагерной смены)

Задание от советника царя:

Советник Царя: Прежде чем я отдам вам одну часть пазла, я хочу вам рассказать один секрет. У нас в Тридевятиом Царстве существует секретный шифр, с помощью которого мы зашифровываем всю секретную информацию. На этом зашифрованном языке мы не разговариваем, так как о его существовании никто не должен знать. Но в письменном виде мы можем его использовать. Сейчас я научу вас разгадывать этот шифр. Он вам пригодится, когда вы будете искать следующую часть пазла. Букву «С» мы ставим после каждой гласной буквы и добавляем предыдущую гласную букву. Например: Слово «мама» – будет звучать так: «масамаса». Вот вам шифр, разгадайте его и узнаете, у кого находится следующая часть пазла.

«Осонаса – мусудрасаяся Цасарисицаса!

Всесе досолжнысы мысы есей госордиситьсяся.

Иси люсюбисить, иси посомосогасать, слусушасатьсяся, леселесесять, хосолисить.

Иси восовсесем есей бласагосовосолисить.

Исибо восоляся в несей тасакасяся, чтосо сесебяся пресекрасасносо знасяся,

Мосожесет засапросостосо осонаса расазресешисить насам всесе деселаса.

Осонаса – дособрасаяся Цасарисицаса!

Разгадав шифр, должно получиться вот такое стихотворение:

Она-мудрая царица!

Все должны мы ей гордиться

И любить, и помогать, слушаться, лелеять, холить

И во всём ей благоволять.

Ибо воля в ней такая, что себя прекрасно зная,

Может запросто она разрешить нам все дела.

Она-добрая царица!

Роль Царицы исполняет начальник лагерной смены. Придя к начальнику лагерной смены, дети должны всем отрядом спеть песню. В награду они получают часть пазла и подсказку:

Во дворце Тридевятого царства есть 4 угла, на одном из которых расположена волшебная комната, где дети учатся искусству чтения и театра. Войдя в эту комнату, первое, что вы увидите – большие зеркала, 2 маски, передающие хорошее и плохое настроение, очень много кубков и дипломов, большие кубы. Дойдите и остановитесь у входа этой комнаты. (кабинет Сатирического театра миниатюр «Ералашки»)

Табличка на дверях кабинета Сатирического театра миниатюр «Ералашки»: «Это комната, где дети учатся искусству чтения и театра. Если вы пришли сюда, значит вы на верном пути. Но вот беда, двери закрыты на замок. А ключи хранятся у Ключника, который день и ночь несет службу у ворот в Тридевятое царство. Возьмите ключ у Ключника и откройте дверь».

Когда дети откроют двери кабинета театра, то увидят подсказку:

Как его нам не вертеть

Равных граней ровно шесть.

С ним в лото сыграть мы сможем,

Только будем осторожны:

Он не ласков и не груб

Потому что это... (куб).

Под кубом лежит часть пазла и следующая подсказка:

Вновь беремся мы за дело,  
Изучаем снова тело:  
Может мячиком он стать  
И немного полетать.  
Очень круглый, не овал.  
Догадались? Это... (шар).

В воздушном шаре находится подсказка. Лопнуть шар и забрать подсказку.

Напротив дверей этой комнаты, выросли деревья, протянулась скатертью дорожка, а вместо пенечков стоят красивые лавочки для местных жителей Тридевятого царства. Среди каштановых деревьев стоит зеленое колючее дерево. На этом дереве то, что ищите.

Дети выходят на улицу и находят зеленую ель, на которой вестит подсказка: «Смотрите, куда ведут эти стрелки?»

Стрелки ведут к зданию на против, на окне которого, прикреплено:

«Поздравляю! Вы нашли последнюю часть пазла! У вас только половина всей картины. Вот вам последняя подсказка:  $1+1=2$ »

Разгадав последнюю подсказку, дети двух отрядов должны вернуться в актовый зал и соединить между собой все части пазла. В результате должна получиться целая фотография здания Дома детского творчества.

Ведущая: Ребята, теперь мы сможем собрать пазл. И снять чары Карабаса-Барабаса. Давайте попробуем открыть сундук. Смотрите, получилось! А ну-ка, посмотрим что там внутри. Это монеты!

(Дети получают сладкие призы – золотые монетки)

Маршрутные листы для отрядов:

Маршрут № 1

- 1 – музей
- 2 – ключник
- 3 – музей 1 часть
- 4- советник царя 2 часть
- 5 – царица – 3 часть
- 6 – Ералашки
- 7 – ключник
- 8 – Ералашки – 4 часть
- 9 – Сквер деревья – 5 часть
- 10 – Пост (по стрелкам) Окно. – 6 часть
- 11- Актовый зал

Маршрут № 2

- 1 –Ералашки
- 2- Ключник
- 3- Ералашки – 1 часть
- 4 – Сквер деревья – 2 часть
- 5 – Пост (по стрелкам) Окно. – 3 часть
- 6 – советник царя – 4часть
- 7 – царица – 5 часть
- 8 – музей
- 9 ключник
- 10 – музей – 6 часть
- 11 – актовый зал

### 3. Квест-игра

Цель: организация увлекательного, полезного досуга детей.

Задачи: привлечь детей к чтению книг, ощутить азарт игры; развивать интеллектуальный и творческого и спортивный потенциал детей.

Целевая аудитория: младшие и средние школьники.

Ход мероприятия:

Играют 5 команд. Дети путешествуют с путевым листом, на котором обозначены станции и их местоположение. На каждой станции стоит куратор. Дети выполняют задания и получают фрагмент карты. На путевом листе делается отметка о выполнении данного этапа, только тогда ребята могут идти дальше. После прохождения всех этапов, ребята складывают карту, расшифровывают ее и отправляются на поиски клада.

Станция 1. РАЗРУШЕННЫЙ МОСТ. Обычные "слеги". Два отряда проходят небольшую дистанцию, используя в качестве опоры две картонки, причем идут одновременно двое (. Выигрывает отряд, переправивший большее количество человек за время станции.

Станция 2. "Связист".

Отряду необходимо связать слова: сейф, яйцо, ложка, стакан, борщ, диван, ручка и т.д. в единый рассказ. При этом использовать как можно меньше других слов, предлогов. На составление 3 мин. Лишние слова считаются, и заносятся в оценочный лист. Ведущий произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее 3. Перевертыши.

Станция 3. «Перевертыши»

1. Наш барбос продал же Педигри (Ваша киска купила бы Вискас).

2. Едва ли можно существовать в темноте ужасным сяким (Потому что нельзя быть на свете красивой такой).

3. Винус – отвратительнее с женщиной бывает (Жилетт – лучше для мужчины нет)

4. Ты – девица при полном увядании ума (Я – мужчина в самом расцвете сил)

5. Твоя мафия тебя выдаёт (Моя полиция меня бережёт).

6. Ты забываешь страшные годы (Я помню чудное мгновенье).

Станция 4. Попади в кольцо(10 раз). Бросает мяч весь отряд по очереди.

Станция 5. Лабиринт. Дети проходят спортивный лабиринт гуськом (по 3 человека)

## Вертушка:

### 1.«Зов джунглей»

Цель: оздоровление ребят, развитие физических данных и творческих способностей.

Форма проведения: вертушка

Продолжительность: около 1 часа

Состав: 2 команды по 10-15 человек

*Сюжет:* В жарких джунглях заколдованы животные. Задача ребят -расколдовать животных, выполнив все задания.

Реквизит: маршрутные листы, 2 мяча, рулон туалетной бумаги, листки бумаги, стенд с ребусами, мел.

*Критерии оценки:* скорость и креативность в выполнении заданий. Если задание можно оценить по 5-тибалльной шкале, то ведущие ставят оценку в маршрутный лист, а если игра оценивается по времени - ведущий записывает время и в маршрутном листе и у себя. После того, как все команды прошли данный этап, ведущий расставляет команды по скорости. Самая быстрая команда получит 5 баллов.

Результаты отдаются жюри для подсчета баллов.

*Реклама:* за несколько дней в отрядном уголке вывешивается объявление:

«Гадая на кофейной гуще и картах таро, гадалка Манядзедунь предсказала, что со дня на день в джунглях случится несчастье. Помочь обитателям джунглей могут только ребята нашего отряда» Две шалунишки

Роли: 2 ведущих, человек с телеграммой, жюри.

### **Ход мероприятия:**

вед.: Привет, девчонки!

вед.: Привет, мальчишки!

Вместе: С вами мы - две шалунишки!

1: Сегодня - необычный день! Сегодня все поет!

2: И птицам танцевать не лень, «зов джунглей» их зовет.

1: Еще раз здравствуйте. Мы с вами находимся в стране, где очень много диких обезьян, свирепых крокодилов, гибких пантер и ядовитых змей. Еще вчера здесь было все чудесно, но сегодня здесь случилось несчастье: всех обитателей джунглей заколдовала злая сила. И приехали мы к вам с тем, чтобы вы помогли нам расколдовать несчастных животных и спасти жаркие джунгли. Хотите нам помочь? Тогда в путь, друзья!

2: Снять заклятие злых сил поможет ваша находчивость, смелость, а главное - дружба. В процессе соревнования вам предстоит изображать различных животных, подражать их повадкам, только так снимается заклятие. Итак, джунгли зовут!

### **Станции:**

**Змея.** Отмечается две линии на расстоянии 10-15м друг от друга. Первый человек от команды бежит до этой линии и обратно. Вернувшись, берет за руку другого человека, и они вместе бегут до линии и обратно. Возвращаются, берут следующего... Пока вся команда не пробежит вместе эту эстафету. Игра на время.

**Ловкость и скорость.** Команда встает в колонну, им дается мяч. Они передают его через голову, последний человек в команде передает мяч через ноги до первого человека. Первый человек зажимает мяч между ног, бежит, оббегает препятствие, добегают до команды, отдает мяч, встает сзади. И все начинается сначала. Игра на время.

**Куколка.** От команды 3 человека. Двое берут 1 рулон туалетной бумаги и обматывают на время третьего. Игра на время и на качество.

**Гусеничка.** Из команды выбрать по 5 человек. Дать каждой чистый лист бумаги. Его надо смять в комочек и попасть в круг - чем больше попаданий - тем меньше идти команде. Идти после этого команда должна следующим образом: все встают в ряд, соприкасаясь ногами. Необходимо пройти 5 метров всей цепочкой, не разрываясь. С каждым попаданием количество метров уменьшается.

**Кенгуру.** Команда из 10-15 человек. Эстафета. В конце дистанции стоит стенд с ребусами (загаданы животные). Участник зажимает мяч между колен, допрыгивает до стенда, отгадывает ребус и бегом возвращается обратно. Игра на время.

Кто дальше? Из команды выходят по 5 человек. Первый прыгает в длину от отмеченной линии. Замечается, до какого места он прыгнул. Следующий прыгает с этого места. Игра на длину прыжка (баллы рассчитываются, как и при игре на время).

*Конец:*

1: Наше соревнование подошло к концу. Ой, подождите, кто это? (вбегает человек с телеграммой)

2: Ребята! Нам прислали телеграмму из самих джунглей! Телеграмма: Дорогие дети!

Большое вам спасибо за то, что расколдовали нас! Мы внимательно следили за всей вашей игрой и хотим пожелать вам: оставайтесь всегда такими смелыми и дружными!

Царь зверей - Лев и все, все, все!

1: Ребята! Вам удалось снять заклятие! Молодцы! Поздравляем! 2: А теперь давайте наградим лучших! А значит всех вас, т.к. проигравших в джунглях нет!

### **2.«А ты знаешь, что...»**

Цель: познакомить ребят с традициями лагеря и с самим лагерем

Роли и ответственные за них: ведущий, желательнo гитарист

Место проведения мероприятия: отрядное место для повествования и вся территория для вертушки

Время проведения, продолжительность: 1 час

Кол-во участников: весь отряд

Ход мероприятия:

Ведущий:

Рассказ о лагере (легенды, смешные истории о ДОЛе)

Рассказ об «орлятском круге»:

Легенда «орлянского круга»

В одном горном лагере проходило мероприятие под названием «Мы песней сердца свои зажгли». Это мероприятие проводилось во время похода. Ребята встали в круг на поляне, не заметив, что конец поляны – это скалистый обрыв. Песня за песней, кто-то пританцовывал в такт и одна девочка во время пританцовки незаметно приближалась все ближе и ближе к обрыву. И вот в какой-то момент она оступилась (к счастью, отделалась легкими ушибами).

После несчастного случая в этом лагере появились традиции пения песен, совокупность этих традиций и получила название «орлянский круг». Послушайте стихотворение:

Слева друг и справа друг,  
Чуть качнулся «орлянский круг».  
Тут лишь о главном услышишь слова.  
Руки в размахе крыльев орла:  
Справа на плечи, а слева на пояс,  
Тихо звучит о серьезном твой голос.  
Круг неразрывный нельзя разорвать,  
В центр, лишь прощаясь, можно ступать.

1. В кругу во время песни - только гитарист.
2. Соседу справа положить руку на плечо, соседу слева обнять за талию.
3. Чтобы круг был «крепким», стоят следующим образом – девочка, мальчик, девочка...
4. Во время песни можно только петь, разговаривать запрещено.
5. Выйти и войти в круг можно только между песнями.

Теперь давайте поучимся вставать в «орлянский круг» и петь в нем песни (спеть 2-3 песни на выбор ребят).

Разделив отряд на 2 – 3 команды, дать им маршрутные листы, которые будут содержать 10 – 15 вопросов, касающихся их любимого лагеря. Пример: сколько ступенек в столовой, какого цвета глаза директора, сколько скамеек на футбольном поле... Вопросы в маршрутных листах должны быть идентичны, но располагаться в произвольном порядке. Оценка осуществляется по двум направлениям:

- время выполнения,
- правильность ответов.

### 3.«Зарница»

Цель: пристроить весь лагерь на сутки, а то и более и перессорить вожатых противоборствующих сторон.

Подготовка:

1. Для средних и маленьких проведение всеми забытого смотра строя и песни с выносом знамени отряда, которое делается наобум, типа Team Seal или Special Commando (можно и для старших, бывало, что это им по приколу).
2. Разработка физруками совместно с плавруком и завхозом (у нее берутся противогазы и носилки) военизированной эстафеты, желательно минут на 20, не меньше. Ну что туда включить придумаете сами. Внимание! Не забыть запрячь медперсонал, пусть научат детей при проведении диверсий, правильно бинтовать пробитые головы врагов и накладывать им шины на переломанные при допросе ноги. Эстафета обычно открывается с представления на балконах или крыше, где плохие чеченские террористы (бешеные лисы, бабки с красными глазами и т.д. и т.п.) кого-нибудь захватывают, а наши доблестные спецназовцы всех освобождают и обязательно у всех на глазах (лучше на крыше) дерутся с врагами, и в самый кульминационный момент чучело чечена-террориста с зеленой повязкой на голове выбрасывается с крыши вниз, все пугаются, кричат и падают в обморок... Занавес...

3. Подготовка плохой одежды к кульминации праздника, т.е. к выходу в лес за скальпами красных, синих, голубых... и их флагов (украсть), обруча с символикой (порвать), культового дерева (спилить)...
4. Изготовление ромбиков и символики, обговор правил (все равно они в пылу зарницы выполняться не будут).
5. Неплохо научить детей ориентироваться по солнцу, а то они потом в лесу могут заблудиться. Место проведения: лес, лагерь, территория лагеря и леса, если есть речка, можно приплести и ее. Все открывает линейка, на которой объясняется об угрозе со стороны врагов и всем детям предлагается их ликвидировать. Варианты развития событий:
  - \* Лагерь делится на пополам и одни у других срывают ромбики, которые умные сразу же крепят на булавку и бегут как ни в чем не бывало, а дураки пришивают в медпункте на краю леса - это долго и муторно;
  - \* Весь лагерь ищет штаб диверсантов и должен этот штаб ликвидировать, а также переловить всех курьеров с секретными депешами и уничтожить склад с хим. оружием, замаскированный под ... (дальше работает ваша фантазия) - быстро, но интересно;
  - \* Диверсантами объявляются все вожатые, ромбики у всех одноразовые и битва до победного конца, т.е. до последнего бездыханного вожатого - очень интересно детям, но вредно для здоровья вожатых, особенно опасны младшие отряды.Всех выводят в установленные места, лучше на 2-3 часа (как показывает практика, больше не надо), сразу после тихого часа. Возьмите детям воды и оденьте на них головные уборы от клещей и всякой другой нечисти. Пусть под маскировку пользуются углем, но ни в коем случае не гуашью, а то возможны раздражения.

Да прибудет с нами здоровье и доброта к братьям нашим меньшим!!!

### **Адаптация правил «Зарницы»**

1. Играющие делятся на две команды (в нашем случае это «красные» и «синие»). Команды будут поставлены в равные информационные и территориальные условия, не допускается дисбаланс в соотношении сил. В случае невозможности выполнения этого принципа, применяются компенсационные меры, которые согласуются со всеми играющими сторонами.
2. Роли арбитра и наблюдателей возьмут на себя мастера. Арбитр определяет местоположение лагерей противников (меткой базы является флаг) следит за выполнением правил, ведет подсчет очков, объявляет начало и конец игры, определяет победителя. Наблюдатели исполняют роли «региональщиков».
3. Цель обеих команд - захват флага противника. Захват флага знаменует конец игры. (!) Захват флага важен, но победитель будет определен в результате подсчета очков.
4. Если ни один из флагов не будет захвачен, то игра считается оконченной через 100 минут с момента ее начала.
5. У каждого из участвующих есть индикатор жизни/здоровья - погоны: каждому человеку наклеиваются или пришиваются по два погоня на плечи; у капитана их четыре.
6. Для того, чтобы вывести участника из игры, надо сорвать с него погоны.
7. Победитель выявляется по сумме набранных им баллов: за захват флагов, выполнение боевых заданий, убийство противников баллы начисляются, за нечестную игру - снимаются.
  - захват флага противника -> 50 очков
  - убийство рядового -> 10 очков
  - убийство капитана -> 20 очков
  - выполнение задания -> от 5 до 30 очков
8. Очки начисляет «региональщик». Ему нужно приносить сорванные погоны противника, флаг и отчитываться о выполненных заданиях.
9. Любые предательства (убийство своих, выдача врагу информации без поражения в поединке, кража флага и пр.) запрещены.
10. Обрыв собственных пагонов запрещен.
11. Для допроса противника необходимо победить в поединке, и взять противника в плен. Освободиться из плена самостоятельно невозможно.
12. Плененный противник обязан рассказать все в рамках своей компетенции.

Рядовой: о своем задании и своих ТТХ.

Капитан: все задания отряда, все ТТХ отряда, местоположение своего флага.

13. Держать в плену более 15 минут запрещено. По истечении 15 минут игрока нужно либо убить либо отпустить.

14. После смерти (срыва погон) игрок может вернуться в штаб и отсидев 15-минутный штраф выйти в игру снова.

Очевидно, что нельзя убивать противников сразу, иначе они вернутся в игру через 15 минут. Их нужно держать в плену до последнего, тем самым увеличивая время их отсутствия в игре в 2 раза. Так-то.

#### **4.«ЛАГЕРНАЯ ВЕРТУШКА»**

1. Станция «**ЗАПРАВЛЯЙКИНО**». Место – **СПОРТИВНЫЙ ЗАЛ**. Число детей – **14 человек**. 7 человек ложатся на маты на живот и соединяют руки за спиной.

Ещё 7 человек берут стаканчики с лимонадом и с чайной ложкой. Садятся на колени перед лежащими участниками. **Внимание задание!!!!** Нужно чайной ложкой как можно быстрее и аккуратнее перенести жидкость из стаканчика в организм лежащего соседа.

2. Станция «**УРОЖАЙКИНО**». Место – **113 кабинет**. Число детей – **20 человек**.

Дети получают в руки ягоды, выстраиваются друг за другом и закидывают ягоды в далеко стоящее ведро.

Станция «**РАСПЕВАЙКИНО**». Место – **111 кабинет (мастерские)**. Число детей – **весь отряд**. Дети слушают начало песни и начинают хором её исполнять.

- **Чёрный кот**
- **А мы на стиле**
- **На большом воздушном шаре**
- **Пусть бегут неуклюже**
- **Вместе весело шагать**
- **Пусть всегда будет солнце**
- **Не танцуй**

4. Станция «**РИСОВАЙКИНО**». Место – **105 кабинет**. Лист А3 + мелки. Число детей – **весь отряд** (Строятся друг за другом. Каждый ребёнок берёт цветной мелок, подходит к листу и рисует одну деталь. В конце должен получиться **ШЕДЕВР**). **ОБЯЗАТЕЛЬНО**: подписать рисунок!!!!!!

**Текст задания:** Один знаменитый художник решил нарисовать картину. Он провел фломастером на листе первую линию. И тут его отвлекли от работы. Рисунок остался незаконченным. Попробуйте проникнуть в замысел художника и завершить его работу. Дорисуйте картину, если известно, что первая линия, которую провел художник это:

**1 отряд** - два параллельных отрезка;

**2 отряд** - волнистая линия;

**3 отряд** - линия полукруг;

**4 отряд** - зигзагообразная линия;

**5 отряд** - два отрезка, образующие острый угол.

5. Станция «**ПОТАНЦУЙКИНО**». Место – **актовый зал**. Число детей – **весь отряд**. Повторить все движения танца.

6. Станция «**ПОПАДАЙКИНО**». Место - **106 кабинет**. Число детей – **7 человек**.

Дети становятся в плотный круг. На полу лежит карандаш с привязанными к нему лентами. Дети берут в руки ленты и немного их натягивают.

**Ведущий ставит на середину круга большое ведро.**

Ребята, попробуйте положить карандаш в ведро!!!

**У детей легко получается это задание!!!**

Это была только тренировка. А теперь будет всё по- настоящему!!!!

**Ведущий ставит пустую бутылку.**

Постарайтесь все вместе, взявшись каждый за свою нить, опустить карандаш в бутылку.

7. Станция «**УГАДАЙКИНО**». Место – **104 кабинет**. Число детей – **весь отряд**. Ребята соотносят картинки с изображением животного и следы.

8. Станция «**ДОСТАВЛЯЙКИНО**». Место – **школьный двор**. Число детей – **весь отряд**. Ведущий просит ребят встать очень плотно друг к другу, образовав, таким образом, набитую маршрутку. Потом он обматывает игроков несколько раз туалетной бумагой. Задание команды в том, чтобы пройти



определенное расстояние вместе (от одного куба к другому) не порвав при этом бумагу и напевая хором песню «Это не шутки мы встретились в маршрутке»

## 9. Станция «ОТВЕЧАЙКИНО»

Детям нужно отвечать на вопросы «Сказочной викторины».

1) Кто из героев русской народной сказки был хлебобулочным изделием? (**Колобок**)

2) Какая порода рыб самая ценная? (**Золотая рыбка**)

3) Назовите героиню русской народной сказки, которая была сельскохозяйственным продуктом? (**Репка**)

4) В какой русской народной сказке брат не послушал сестру, нарушил санитарно-гигиенические правила и жестоко за это поплатился? (**Сестрица Алёнушка и братец Иванушка**)

5) Назовите героиню французской сказки, которая получила имя, благодаря головному убору? (**Красная Шапочка**)

6) Героиня, какой французской сказки чистила печки и убирала в доме? (**Золушка**)

7) Какой сказочный герой посеял деньги, надеясь, что из него вырастет денежное дерево? (**Буратино**)

8) Какая домашняя птица, героиня русской народной сказки, несла хозяевам изделия из драгоценных металлов? (**Курочка Ряба**)

9) Какой герой французской сказки очень любил обувь, и как его за это прозвали? (**Кот в сапогах**)

10) Назовите имя сказочной женщины-лётчика (**Баба Яга**)

## 10. Станция «ПОИГРАЙКИНО». Место утренней зарядки, за школой. Число детей – весь отряд. Реквизит - обручи. Это тропа препятствий. Дети проходят (прыгают) её друг за другом.

### 5. Вертушка

1. Бег сороконожек Участники конкурса в своих командах становятся по росту. (Впереди тот, кто выше.) Левую руку первый участник просовывает между своих ног. Тот, кто стоит сзади, берет эту руку правой рукой. Остальные продолжают эту цепочку. Таким образом, получается две команды сороконожек. Каждая команда по сигналу «Старт» начинает свое движение к финишу. Побеждает та команда, которая первая приходит к финишу.

2. Всеми свое место На площадке раскладываются 6 линий с табличками. На табличках написаны названия и количество вещей, которые по команде необходимо будет найти и принести. Каждый игрок расположен напротив или на каждой табличке. Первоначально таблички перевернуты пустой стороной вверх. Таблички лежат в определенной последовательности. У каждой команды своя последовательность, которая не должна быть перепутана

3 Слова из слова Надо составить как можно больше слов из слова. После подготовки команды должны по одному подходить к ведущему и говорить слова. Выигрывает команда, составившая наибольшее количество слов

4. Водный мяч Для проведения конкурса потребуется: волейбольная площадка (желательно с сеткой), 4 (5) полотенец среднего размера, 20 (или больше) воздушных шариков, наполненных водой. На играющих должно быть минимум одежды. Каждая пара получает по одному полотенцу, которое они держат за края по разные стороны. Каждая команда занимает свое место на площадке, по разные стороны от сетки. Расстановка игроков – как в пионерболе. Да и остальные правила такие же (подача шарика по свистку, переход хода, подача с места и т. д.). Отличие в том, что подача и ловля мяча (а точнее, шарика, наполненного водой) происходит с помощью полотенца. Учитывается количество пойманных мячей.

5. Переправа Участники выстраиваются в колонну по одному, параллельно друг другу, ассистенты выносят по 2 дощечки для каждой команды. Ведущий уходит на противоположный край. Каждый участник должен по дощечкам добраться до ведущего и вернуться обратно бегом. Учитывается количество пройденного этапа

6. Водопад Для того чтобы провести этот конкурс, нужно иметь несколько пластиковых стаканчиков. В начале конкурса все участники стоят в кругу и во рту держат по пластиковому стаканчику. Стаканчик одного из играющих наполняется водой. Задача участника, у которого стаканчик с водой, – перелить воду из своего стаканчика в стаканчик следующему участнику, не прибегая к помощи рук. Побеждает та команда, в стаканчике которой останется больше воды.

## Тропа доверия:

**1. Цель игры:** игра «Тропа доверия» имеет своей целью выявление и изучение уровня развития детского коллектива на момент проведения игры. В процессе хода игры хорошо прослеживаются не только групповые действия детей, но и индивидуальные, в зависимости от поставленных психолого-педагогических задач.

Думается, что эту игру можно рекомендовать при ознакомлении с детскими коллективами (как временными, так и постоянными) педагогам-организаторам детских лагерей вначале каждой смены, педагогам-организаторам школ – для ознакомления с активом школы.

При проведении игры следует учесть следующие моменты:

1. В каждой команде, участвующей в игре, не должно быть более 15 человек. Оптимальный состав команды – 10-12 человек.
2. При движении от этапа к этапу участники команды должны вытянуться в цепочку, взять друг друга за руки и не разрывая рук перейти от пройденного этапа к следующему. Время при переходе между этапами не учитывается. Если же руки у игроков команды все же разрываются, команда штрафует 10 секундами добавочного времени.
3. Прохождение этапов идет на время.
4. При проведении игры для множества команд целесообразно размещать этапы вне видимости соседствующих этапов, а также на старте делать интервалы для стартующих команд.
5. Время, затраченное на прохождение каждого этапа, суммируется и при подведении итогов с учетом штрафных секунд дается общее время, затраченное на прохождение всех заданий.
6. Каждый этап должен быть снабжен табличкой с названием этапа, а также ориентирами движения к очередному этапу.
7. Игру лучше всего проводить на свежем воздухе.
8. Особое внимание следует уделить обучению людей проводящих этапы. Безусловно, что это должны быть либо старшие школьники, либо взрослые люди.
9. На прохождение всех этапов игры отводится время в 180 секунд. Если команда не укладывается в указанное время, прохождение этапа останавливается, а команде в графе «время прохождения» пишется 200 секунд. Дальше команда отправляется на следующий этап.
10. У каждой команды должен быть маршрутный лист, в котором указываются этапы, время прохождения и ставится подпись судей проводящих этапы. Маршрутный лист сдается на последнем этапе.

### ХОД ИГРЫ:

#### 1 ЭТАП: «ПОСИДЕЛКИ»

Задание: Участникам команды необходимо сесть так, чтобы каждый сидел друг у друга на коленях.

#### 2 ЭТАП: «НОМЕРКИ»

Задание: Члены команды, пройдя на этот этап, выстраиваются в одну шеренгу и поворачиваются спиной к проводящим этап. Судьи прикрепляют за воротники в хаотическом порядке, заранее заготовленные номерки (например, от 1 до 12) участникам команды, после чего просят повернуться их к себе лицом. Задача команды как можно быстрее без слов, используя только мимику и жесты построиться по порядку номеров от 1 до 12.

#### 3 ЭТАП: «ПОЙМИ МЕНЯ»

Задание: Команда выстраивается в колонну (в затылок друг другу). Первый участник команды поворачивается к ведущему этапа и вытягивает один из предложенных ему вариантов видов спорта, которые написаны на карточках. После этого он поворачивается назад, хлопает по плечу 2-го участника команды. После того, как он к нему повернулся 1-й игрок без слов, используя только мимику и жесты, показывает впереди стоящему выбранный вид спорта (например: биатлон, фехтование, фигурное катание и т. д.) Если 2-й игрок понял, он показывает это кивком головы и поворачивается вперед и хлопает по плечу следующему игроку, если же нет, то 1-й игрок повторяет свой показ. Последний игрок в колонне ничего не показывает, он только называет тот вид спорта, который ему показали. При проведении этого этапа важно проследить, чтобы игроки до того, как их попросят повернуться, не поворачивались.

#### 4 ЭТАП: «ТРОПА ДОВЕРИЯ»

Задание: На асфальте рисуется весьма извилистая не широкая дорожка, вдоль которой рисуются кружочки, которые при проведении этого этапа займут игроки. Одному из игроков пришедшей на этап команды завязываются глаза, затем его раскручивают и ставят на линию старта. Задача этого игрока, а значит и всей команды в целом, пройти до линии финиша, по возможности, не наступив на линии дорожки. Игроки, которые расположились вдоль дорожки в кружочках помогают игроку с завязанными глазами командами: «вперед», «назад», «влево», «вправо», «стоп», оставаясь при этом на своих игровых местах.

#### 5 ЭТАП: «ПЕРЕПРАВА»

Задание: На этапе «Переправа» команда, должна переправиться через веревку, натянутую на определенной высоте над землей. При этом совершенно нельзя касаться веревки, если все же это произошло, то вся команда возвращается на стартовую линию и начинает весь процесс сначала. Высота веревки регулируется в зависимости от возраста участников: чем они старше, тем веревочка выше. Для самых старших отрядов высота должна быть такой, чтобы ее невозможно было просто перепрыгнуть всем игрокам команды и это предполагало бы взаимопомощь при преодолении этого препятствия. Обратите внимание на то, что это самый травмоопасный этап и на него нужно ставить опытных вожатых или инструкторов спорта. Желательно «Переправу» проводить на газоне или в лесу на очищенной от посторонних предметов поляне.

#### 6 ЭТАП: «УЗЕЛКИ»

Задание: Перед началом этапа команда выстраивается в шеренгу. Перед ней лежит веревка, на которой завязаны на равноудаленном расстоянии три обычных узла. Все игроки вытягивают левые руки вперед и одновременно поднимают веревку до уровня пояса. Задача: не разжимая левые руки при помощи правых развязать узлы. Для проведения этого этапа желательно использовать туристические веревки сечением 8 или 10 мм, но никак не бельевые.

#### 7 ЭТАП: «МЯЧИК»

Задание: Знакомое для всех задание. Команда выстраивается в шеренгу, лучше по принципу «мальчик-девочка». Задача: не используя руки передать мячик зажатый подбородком от первого игрока до последнего. Если мячик падает задание начинается выполняться заново.

#### 8 ЭТАП: «ПОБЕДНЫЙ КЛИЧ»

Задание: Команда берется за руки и не разжимая их пролазит через три, лежащих на земле обруча, после чего должна всем составом встать в нарисованный на земле небольшой круг и придумав себе боевой клич прокричать его трижды. На этом игра для данной команды завершается, а капитан команды отдает маршрутный лист судье последнего этапа.

### МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРЫ «ТРОПА ДОВЕРИЯ

П/Н ЭТАПА ! НАЗВАНИЕ ЭТАПА ! ВРЕМЯ ПРОХОЖДЕНИЯ ! ШТРАФНЫЕ/БОНУСНЫЕ  
СЕКУНДЫ ! ПОДПИСЬ СУДЬИ

1. \_\_\_\_\_ ПОСИДЕЛКИ
2. \_\_\_\_\_ НОМЕРКИ
3. \_\_\_\_\_ ПОЙМИ МЕНЯ
4. \_\_\_\_\_ ТРОПА ДОВЕРИЯ
5. \_\_\_\_\_ ПЕРЕПРАВА
6. \_\_\_\_\_ ЧЕКАНКА
7. \_\_\_\_\_ МЯЧИК
8. \_\_\_\_\_ ПОБЕДНЫЙ КЛИЧ

**2.** Цель игры: гармонизация межличностных отношений через создание ситуации взаимодействия в группе, выработку моделей эффективного общения в ней и способов ее конструктивного разрешения. Категория участников: подростки 10–17 лет; В игре могут принимать участие одновременно от 25 до 75 человек, продолжительность: 1,5–2 часа.

Описание игры. На предварительном сборе участникам дается общая установка на игру, объясняются правила. Необходимо сформировать шесть команд, для этого каждому человеку предлагается взять карточку определенного цвета, а затем все цвета объединяются в группы, которым можно дать название. Цель команд: пройти все этапы игры, набрать как можно больше баллов. Та команда, которая сделает это быстрее, дружнее и качественнее становится победителем. Затем командам выдаются

маршрутные листы, в которых указан порядок прохождения станций, и выставляются оценки. Станции должны находиться на достаточно отдаленном расстоянии. На каждом этапе команды находятся 15–20 минут, время перехода не обозначается. На станциях ребята выполняют задания ведущего. Ведущий станции оценивает активность команды, ее сплоченность, конструктивность разрешения ситуации, правильность ответов по пятибалльной системе. Также могут даваться штрафные баллы за отставание некоторых участников от команды и неорганизованность, конфликтность в группе, нарушение правил выполнения задания. Штрафные баллы составляют разность оценочным при подсчете общего результата каждой команды. После прохождения всех станций командой подсчитываются баллы, победители награждаются грамотами и памятным призами.

Необходимые материалы: маршрутные листы, в которых указан порядок прохождения командами станций; таблички с названиями станций: «Ритмометр», «Кочки», «Монстры», «Преграда», «Трансформер», «Поводырь», «Скала»; 3 листа плотного картона; 2 веревки (2 м и 4 м); мел для асфальта; скотч; ножницы; призы и грамоты победителям.

Станция «Ритмометр» Цель: отработка навыков скоординированности действий команды. Форма проведения: Предварительно ведущий на асфальте чертит классики, в виде своеобразной лесенки. Участникам команды под счет ведущего предстоит проскакать эти классики, держась друг за друга, в виде цепочки, разрывать цепочку нельзя.

Станция «Трансформер» Цель: развитие навыков невербального общения, эмпатии, межгруппового взаимодействия. Форма проведения: ведущий предлагает участникам команды встать в круг и взять в руки веревку. Далее участникам команды предлагается без слов, из веревки сделать определенные геометрические фигуры (круг, квадрат, прямоугольник, ромб и т. д.).

Станция «Поводырь» Цель: сформировать доверие к членам группы на телесном уровне, отработать навыки согласованности действий. Форма проведения: участникам команды предлагается встать в колонну, друг за другом, закрыть глаза всем, кроме стоящего впереди колонны. Держась друг за друга, колонна должна передвигаться, преодолевая препятствия (оглябая деревья, преодолевая барьеры и т.п.)

Станция «Кочки» Цель: сформировать установки взаимосодействия, отработать навыки согласованности действий. Форма проведения: На асфальте нарисованы две линии на расстоянии 5 м друг от друга. Расстояние между ними – это река. Задача команды – переправить всех участников на другой берег. Передвигаться можно только по трем кочкам. Дополнительные условия: на территории «реки» стоять можно только на «кочке»; «кочку» можно передвигать только рукой, при этом опираться на землю другой рукой нельзя. Оцениваются точность и скорость переправы на другой берег, оригинальность найденного способа, а также дружность команды, способность конструктивно подходить к принятию общего решения, согласованность действий.

Станция «Монстры» Цель: развитие чувства принадлежности к группе на уровне телесного контакта. Для успешного выполнения этого упражнения требуется проявить навыки сотрудничества в группе, конструктивное взаимодействие, согласованность действий. Форма проведения: Команде предлагается пройти 25–30 метров таким образом, чтобы земли касалось только определенное количество ног. Это число рассчитывается по формуле:  $N = n - 3$ , где  $N$  – число ног, которые могут касаться земли,  $n$  – число людей в данной команде. Например, если в команде 10 человек, то им нужно пройти дистанцию на 7 ногах. Причем команда сама выбирает, каким способом она будет это делать. Оценивается дружность группы, согласованность ее действий, оригинальность в принятии решения.

Станция «Преграда» Цель: развитие межгруппового единства, навыков работы в группе, умения принимать коллективное решение; сплочение команды. Форма проведения: Ведущий натягивает веревку (необходимы два столба, дерева) на уровне талии участников команды. Команде нужно пройти под веревкой, не задев ее; нельзя касаться земли руками. На втором этапе задание усложняется – веревка опускается вниз до уровня колен участников. Все участники команды могут помогать друг другу.

Станция «Скала» Цель: данное упражнение развивает навыки поддержки в группе; сплочение команды. Форма проведения: Участникам предлагается встать на бревно или скамью, взявшись под руки. Крайний участник должен переправиться на другой конец цепи с помощью остальных участников скалы (при этом они могут помогать только поддерживанием). Падение со скамьи несет команде штрафные баллы. Таким образом, на другой конец цепи постепенно должны переправиться все участники команды.

Ожидаемый профилактический эффект игры заключается в выработке навыков сотрудничества, согласованности действий, невербального общения, эмпатии, межгруппового взаимодействия, конструктивного разрешения спорных ситуаций, что позволяет гармонизировать межличностные отношения в группе и, в конечном итоге, является фактором защиты личности каждого подростка. Подводя итоги, стоит отметить, что представленные выше подходы к профилактической деятельности построены на понимании того факта, что асоциальные формы поведения чаще всего возникают у личностей, имеющих трудности в совладании со стрессом, противостоянии групповому давлению, низкими коммуникативными способностями, слабо развитыми навыками принятия решений и конструктивного разрешения конфликтных ситуаций. Задача специалистов, работающих в области профилактики, на наш взгляд, состоит в том, чтобы помочь подросткам и молодым людям справиться с внешними и внутренними конфликтами, путем актуализации и развития у них позитивных личностных качеств. Решению данной задачи способствует применение специалистами разнообразных методов социально–психологической работы, соответствующей возрастным и личностным особенностям молодых людей. В данном параграфе были представлены такие формы групповой работы как психологический тренинг и маршрутная игра. Данные формы работы отличаются эмоциональностью, активным взаимодействием участников между собой и соответствуют возрастным особенностям подростков.

### **3. Тропа доверия Возраст: от 10 лет и старше.**

Участники: отряд.

Время: 1,5 – 2 часа.

Оборудование и реквизит: особого оборудования не требуется, только шарфы и платки. Площадка или сами вожатые в качестве «препятствий».

Цель игры:

Проработка проблем в доверительных отношениях между участниками.

Установление более тесных и дружественных отношений в отряде

Задачи:

Профилактика асоциального поведения;

Формирование навыков адаптивного поведения в необычных ситуациях;

Отработка навыков работы в новом коллективе;

Обсуждение проблем человеческого взаимодействия.

Ход мероприятия:

Вожатый(ые) собирают детей в холле, объясняют правила проведения мероприятия, правила безопасности.

В1: Ребята, мы бы хотели чтоб к сегодняшнему мероприятию вы отнеслись очень серьезно, потому что это не обычное мероприятие...

В2: Это «Тропа доверия»... Это мероприятие поможет вам открыться, понять своих друзей, почувствовать вашу духовную близость..

В1: Для проведения мероприятия нам понадобятся платки, шарфы, все, чем можно завязать глаза.

В2: Встаньте, пожалуйста, в одну линию, а сейчас завяжите глаза, теперь возьмитесь за руки..

Мы начинаем!

В1: На протяжении всего мероприятия вы должны выполнять задания молча, вы можете общаться с помощью рукопожатий, потягиваний друг друга за собой, как бы указывая что нужно делать. Выходим цепочкой на улицу.

Там проводим конкурсы.

1. Полоса препятствий. Вожатые составляют различные препятствия (обойти стулья, подножки, путаница вокруг деревьев и т.д.) Отряд возвращается в помещение, там проходит продолжение.

2. «Кочки» Цель: сформировать установки взаимосоотрудничества, отработать навыки согласованности действий. Форма проведения: На полу (мелом) нарисованы две линии на расстоянии 5 м друг от друга.

Расстояние между ними – это река. Задача команды – переправить всех участников на другой берег.

Передвигаться можно только по трем кочкам. Дополнительные условия: на территории «реки» стоять можно только на «кочке»; «кочку» можно передвигать только рукой, при этом опираться на землю другой рукой нельзя. Оцениваются точность и скорость переправы на другой берег, оригинальность найденного способа, а также дружность команды.

Завершающий этап.

3. «Трансформер» Цель: развитие навыков невербального общения, эмпатии. Форма проведения: ведущий предлагает участникам команды встать в круг и взять в руки веревку. Далее участникам команды предлагается без слов, из веревки сделать определенные геометрические фигуры (круг, квадрат, прямоугольник, ромб). Вожатые благодарят ребят, предлагают отправиться на огонек! Анализ мероприятия:

Анализ происходит как во время мероприятия, так и на огоньке. Во время мероприятия вожатые наблюдают за деятельностью отряда, выявляются лидеры и т.д. На огоньке вожатые узнают мнение ребят, учитывают пожелания.

#### **4. Этап тропы доверия. «Полет в космос»**

Возраст: 10-17 лет

Количество: отряд (20-25) Время проведения: любое Оборудование, реквизит: стул, шарф

Цели мероприятия:

Проработка проблем в доверительных отношениях между участниками

Установление более тесных и дружественных отношений в отряде

Ход мероприятия: Отряд приходит на очередной этап. Вожатый заводит в комнату отряд и объясняет: В: сейчас вы должны выбрать одного человека для полета в космос. Отряд выбирает. Вожатый уводит этого человека, объясняет правила остальным. В: сейчас мне нужны три добровольца. Добровольцы выбираются, все остальные - это космос, который будет поддержкой. В: нам потребуется стул. Сейчас мы заведем в комнату человека, он будет с завязанными глазами. 1 и 2 участники держат стул, когда человек встанет на стул ваша задача немного приподнять стул и трясти его, не поднимая выше. 3 участник служит опорой, его задача, когда человек поднимается на стул положить его руки на голову и дождавшись, когда он выпрямится после слова «поехали», начать приседать вниз, держа руки у себя на голове. В это время остальные участники - «космос» начинают шептать: «прыгай...», повышая голос, крича все громче и громче. (3 участник уже совсем присел) Наконец вожатый стучит (легонько) человека по голове, все кричат «потолок» прыгай. Человек прыгает, а «космос» его ловит. Потом можно снять повязку.

#### **5. «Тропа доверия»**

Цель - выявление и изучение уровня развития детского коллектива на момент проведения игры. В процессе хода игры хорошо прослеживаются не только групповые действия детей, но и индивидуальные, в зависимости от поставленных психолого-педагогических задач.

**Вед:**

Здравствуйте ребята!

Сегодня наш день посвящен спортивным играм. Каждый отряд должен пройти «Тропу доверия».

А сейчас попрошу представиться командам.

Название и девиз отрядов.

#### **Правила прохождения тропы:**

1. Ваш отряд - Это сплоченная команда. Каждой команде выдается маршрутный лист. Вы идете по станциям в том порядке, который отмечен в маршрутном листе, не нарушая последовательность, и не пропуская не одной станции.

2. За точное выполнение заданий на станциях вы получаете баллы, которые заносятся в маршрутный лист.

3. После прохождения всех станций, вы отдаете маршрутный лист мне. Жюри по итогам прохождения тропы решит, какая команда стала победителем.

#### **1. Станция « Поводырь»**

Участникам команды предлагается встать в колонну, друг за другом, закрыть глаза всем, кроме стоящего впереди колонны. Держась друг за друга, колонна должна передвигаться, преодолевая препятствия (огИБая кубики).

Если участник заденет кубик - минус 1 балл.( за каждое касание)

## 2. Станция «Одна нога»

Каждый участник должен проскакать на одной ноге всю дистанцию. Если он встает на вторую ногу, то команде минус один балл.

## 3. Станция «Преграда»

Необходимо натянуть веревку (необходимы два столба, дерева) на уровне талии участников команды. Команде нужно пройти под веревкой, не задев ее. Если участник заденет веревку, минус один балл.

## 4. Станция «Скала»

Всем участникам необходимо встать на ступеньку, взявшись под руки. Крайний участник должен переправиться на другой конец цепи с помощью остальных участников скалы (при этом они могут помогать только поддержанием). Падение со ступеньки минус 1 балл. ( за каждое падение).

Таким образом, на другой конец цепи постепенно должны переправиться все участники команды.

## 5. «Мишень»

Отряд встает в колонну. Каждому участнику выдается шишка, которой он должен попасть в ведро. Ведро находится на расстоянии -2 метра старшие отряды, 1.5метра – младший отряд. Ставится столько баллов, сколько шишек в ведре.

### Конкурс:

#### 1.«Ромашка»

Форма: Коллективно-творческое дело.

Возраст: 7-11 лет.

Количество участников: весь отряд, разбитый на 4-5 команд.

Время проведения:35-40 минут.

*Оборудование:* Нарисованная большая красивая ромашка, ватман для записи баллов команд, маркеры, краски, бумага формата А4, грамоты, призы для победителей.

*Ход мероприятия:*

1. Изобразите походку человека:

- хорошо пообедавшего,
- у которого жмут ботинки,
- неудачно пнувшего кирпич,
- с острым приступом радикулита,
- одного оставшегося ночью в лесу.

2. Нарисовать животное или растение, которое никогда не существовало и дать ему название.

3. Изобразить пантомимой пословицу:

- "На чужой каравай рот не разевай",
- "За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь",
- Дареному коню зубы не смотрят",
- "Доброе слово и кошке приятно".

4. Придумать новое применение предметам:

- пустой консервной банке,
- дырявому носку,
- лопнувшему воздушному шару,
- перегоревшей лампочке,
- пустому стержню от ручки.

5. Придумайте танцевальную композицию:

- "Я опять получил двойку",

- "Мне купили футбольный мяч",
- "Я разбил мамину любимую вазу",
- "Ко мне придут сегодня гости",
- "Я потерял ключ от квартиры".

6. Дописать еще две строчки:

- а) Шла собака по роялю,  
Говори примерно так...
- б) Вы слышали? На базаре  
Чудо-птицу продавали...
- в) В зоопарке плачет слон -  
Увидал мышонка он...
- г) Удивляется народ -  
Почему сердит Федот?
- д) Царь издал такой указ:  
"Всем боярам в тот же час..."

7. Сочинить историю про: - собаку, которая жила в холодильнике; - ворону, которая любила кататься на велосипеде; - щуку, которая играла на гитаре; - березу, которая хотела научиться плавать; - майского жука, который очень боялся высоты.

25. Придумать новые названия урокам: - математики, - музыки, - истории, - труда, - физкультуры и т.д.  
Подведение итогов, награждение победителей.

## **2.«Большие острова творчества»**

Форма: Коллективно-творческое дело.

Возраст: 7-11 лет.

Количество участников: весь отряд, разбитый на 4-5 команд.

Время проведения: 35-40 минут.

Оборудование: ватман для записи баллов команд, маркеры, краски, бумага формата А4, грамоты, призы для победителей.

*Ход мероприятия:*

### 1. Следы нечистой силы

Всем детям с детства знакома строка стихотворения А.С. Пушкина: "Там на неведомых дорожках следы невиданных зверей-". Никто никогда не видел эти следы, но можно предположить, что рядом со следами невиданных зверей были и следы нечистой силы. Представьте и нарисуйте, как выглядят следы:

- Бабы-Яги;
- Водяного;
- Кошечка Бессмертного;
- Лешего;
- Кикиморы.

### 2. Колыбельная песня

Колыбельные песни поют самым маленьким детям на ночь. Колыбельные песни помогают ребенку успокоиться и уснуть. Представьте, что вам надо убаюкать малыша, но вы забыли все известные колыбельные песни. Но есть выход! Можно исполнить, как колыбельную, любую другую - даже очень бодрую - песню. Главное - исполнить эту песню тихо, убаюкивающее. Попробуйте спеть спокойно и усыпляюще такую песню, как-

- ?Морячка! Олега Газманова;
- ?Мужичок с гармошкой! Наташи Королевой;
- ?Зайка моя! Филиппа Киркорова;
- ?Школьная пора! Татьяны Овсиенко;
- ?Мальчик - бродяга! Андрея Губина.

### 3. Песня в день рождения



Когда гости приходят к кому-либо на день рождения, они обязательно исполняют для именинника песню. Например, Песню Крокодила Гены<sup>1</sup>, которая начинается словами: Пусть бегут неуклюже пешеходы-<sup>1</sup>. Представьте, что день рождения празднуют не девочка и не мальчик, а какое-нибудь животное. И к нему пришли сородичи. Покажите, как они исполнили бы песню про день рождения, если они не умеют говорить словами. А не умеют они говорить потому, что они-

- вороны;
- волки;
- лягушки;
- козы;
- куры и петухи.

#### 4. Праздничная открытка

К празднику вежливые люди посылают друг другу открытки с поздравлениями. При этом они всегда обращают внимание на рисунок на открытке. Нельзя же на 8 марта послать открытку с изображением новогодней елки! Представьте, что в одном городе решили отмечать сразу несколько новых праздников. Но вот беда, к новым праздникам не выпущено ни одной поздравительной открытки. Помогите жителям этого города и нарисуйте картинку для открытки, которую можно было бы подарить в -

- День сладкоежки;
- День чистюли;
- День хохотушки;
- День модниц;
- День фантазеров и выдумщиков.

#### 5. Незаконченный рисунок

Один знаменитый художник решил нарисовать картину. Он провел фломастером на листе первую линию - И тут его отвлекли от работы. Рисунок остался незаконченным. Попробуйте проникнуть в замысел художника и завершить его работу. Дорисуйте картину, если известно, что первая линия, которую провел художник - это-

- два параллельных отрезка;
- волнистая линия;
- линия - полукруг;
- зигзагообразная линия;
- два отрезка, образующие острый угол.

#### 6. Спрятавшиеся слова

Слова состоят из букв. Очень часто из букв, составляющих одно слово, можно собрать много других слов. Например, из слова ИСТОРИЯ можно сделать слова ТРИ, РОТ, РИС, РОСТ, СИТО и т. д. Попробуйте составить не менее семи слов из букв, входящих в слово:

- МАТЕМАТИКА;
- ЛИТЕРАТУРА;
- ГЕОГРАФИЯ;
- РИТОРИКА;
- АСТРОНОМИЯ.

Попробуйте также сочинить какую-нибудь небылицу, в которую обязательно вошли бы все 7 найденных слов.

#### 7. Рисуночное письмо

Когда-то люди не знали букв. Но тем не менее, они могли посылать друг другу письма. Вместо букв и слов в этих письмах были рисунки, поэтому письмо так и называлось - рисуночное<sup>1</sup>. Попробуйте, подобно древним людям, ?написать<sup>1</sup> с помощью рисунков короткое письмо, адресованное вашему хорошему другу:

- ?Позвони мне сегодня в 6 часов<sup>1</sup>;
- ?Пойдем вечером играть в футбол<sup>1</sup>;
- ?Давай вместе делать домашнее задание<sup>1</sup>;

- ?Подари мне на день рождения щенка!;
- ?Принеси мне ножницы и цветную бумагу!.

#### 8. Специализированный магазин

Бывают такие магазины, в которых можно купить все, что угодно. Они называются «универмаги» или «супермаркеты». А есть магазины «специализированные». В них продается или какой-то один товар: мебель, обувь, книги; или они рассчитаны на какую-то одну категорию покупателей: охотников, бизнесменов, родителей грудных младенцев. Представьте, что в одном городе открылись сразу несколько новых специализированных магазинов. Придумайте хотя бы 5, видов товаров, которые могли бы в них продаваться, и объясните почему. А магазины называются:

- "Все для двоечников";
- "Все, для прогульщиков";
- "Все для нерях";
- "Все для второгодников";
- "Все для злостных неносильщиков второй обуви.

#### 9. Нарисованная пословица

Обычно художники рисуют пейзажи, портреты, натюрморты. А вы попробуйте нарисовать пословицу. Например, такую:

- на чужой каравай рот не разевай;
- за двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь;
- дареному коню в зубы не смотрят;
- одна голова хорошо, а две лучше;
- доброе слово и кошке приятно.

Подведение итогов, награждение победителей. Лучше всего – по номинациям, вручение грамот под торжественную музыку.

### 3.Гиннес – шоу

Самое главное в этом конкурсе – придумать много необычных и совершенно несерьезных состязаний на определение самого-самого. Необходимо подготовить весь необходимый инвентарь, объяснить, как ведущему, что такое Книга рекордов Гиннеса, представить секретариат, который будет вести регистрацию рекордов, сообщить о славе, которая ждет победителей. Заранее ребята к конкурсам могут готовиться. На любой конкурс можно вызывать всех желающих, главное – следить, чтобы все ребята вашего отряда поучаствовали хотя бы в одном. Конкурсы могут быть следующие:

Кто дольше просидит на табуретке, приподняв над полом и не держась ни за что руками.

Кто быстрее съест кусок черного хлеба и после этого свиснет.

Кто быстрее на одном большом длинном волосе завяжет пять узелков.

Кто быстрее засунет в пустую бутылку газету, не разрывая ее.

Кто сможет за одну минуту раскатать самую длинную «колбаску» из куска пластилина.

Кто быстрее выпьет через пластиковую трубочку стакан воды.

Кто сможет за одну минуту разорвать листок А4, не складывая его, на большее количество кусочков.

Кто дольше без добора воздуха сможет прокричать звук «И»

Кто дальше сможет кинуть ватную палочку и т. п.

В качестве награды можно присвоить каждому титул, приготовить комплекты «визиток» для каждого номинанта.

### 4.«Вороны и воробьи»

Отряд делится на две команды: одна —«Воробьи», другая —«Вороны». Например, по команде «Воробьи!» дети будут приседать, а при команде «Вороны!»— вставать на скамейку. Теперь можно начинать игру. Ведущий медленно, по слогам, дает команды. Дети должны быстро выполнить движение, если оно было задано для их команды. Кто выполнил команду последним или путает— лишается очка.

### 5.«Игра со шляпой»

Дети сидят по кругу. Ведущий включает музыку, и дети начинают передавать друг другу дамскую шляпку. Как только ведущий останавливает музыку, тот из детей, у кого осталась эта шляпа, надевает

ее на себя и проходит по кругу, изображая благородную даму. Может быть несколько вариантов: ковбойская шляпа —изображать ковбоя; военная фуражка — изображать солдата и т.д. Можно усложнить игру—передавать несколько шляп. С остановкой музыки все дети, у которых оказались шляпы, показывают свой моноспектакль.

## Викторина:

### 1.«Нарисованное кино»

Форма: Коллективно-творческое дело.

Возраст: 7-11 лет.

Количество участников: весь отряд, разбитый на 4-5 команд.

Время проведения:35-40 минут.

*Цели мероприятия:* дать возможность продемонстрировать творческие и организаторские способности, создать непринужденный эмоциональный настрой в отряде, проанализировать смену.

*Оборудование:* полосы бумаги шириной в 40см, длиной в 4-5м, фломастеры, гуашь, кисточки, карандаши и т.п. “Киноленты” расчерчиваются так, чтобы получились “кинокадры” 40х4см (не менее 10 кадров) грамоты, призы для победителей.

*Ход мероприятия:*

Викторина

Назовите имена популярных киноактеров и те роли, в которых они вам запомнились.

Каких режиссеров вы знаете?

Чем занимается сценарист, режиссер, художник, звукооператор?

По окончании викторины вожатый предлагает: “А теперь создадим центр по производству фильмов”.

Отряд делится на 4-5 групп, которым предлагается выбрать режиссера для руководства всей работой, сценариста, художника-оформителя, звукооператора. Нет только “актеров” - ведь это рисованные фильмы! Группы придумывают названия своим “студиям” и будущему фильму.

Тематика общая для всех: “С первого взгляда...(впечатления о лагере).

Когда темы определены, “режиссеры” представлены, “студии” получают все необходимое для выпуска фильма: “Режиссеры” образуют “художественный совет” киноцентра во главе с вожатым. “Худсовет” уславливается: при оценке фильма обращать внимание главным образом на содержание сценария, на качество рисунков, режиссуру (остроумное решение, интересную организацию демонстрации фильма). Рождение фильма начинается с обсуждения киносюжета. Когда он принят, начинается работа, в которой каждому отведена определенная творческая роль. Художники заполняют кадры иллюстрациями. Сценаристы подрабатывают сюжет: пишут реплики героев. Звукооператоры изобретают шумовое и музыкальное сопровождение. Режиссер сводит все воедино.

Сроки сжатые: на одну подготовку лент отводится от 45 минут до 1,5 часа. По условному сигналу все собираются на отрядном месте, и начинается показ “фильмов”. Крепятся они на иголочках вдоль стены перед зрителями. Оживляются литературным комментарием, звуковым оформлением и т.д. По окончании показа, как и положено, “худсовет” выносит решение о достоинствах и недостатках “фильмов”, лучшие премируются, а ленты вывешиваются в отрядном уголке.

### 2.Викторина по теме «Звери»

1. Зверек, живущий под землей? (Крот.)
2. Жемчужина сибирской тайги. (Соболь.)
3. Царь зверей. (Лев.)
4. Какая страна является страной священных обезьян? (Индия.)
5. Как называют ящерицу, меняющую цвет? (Хамелеоном.)
6. Назовите животное впадающее зимой в спячку. (Медведь.)
7. Какой страшный хищный зверь падок до малины? (Медведь.)
8. Тощим или жирным ложится медведь в берлогу? (Жирным.)

9. Что означает «волка ноги кормят»? (Волк не сторожит добычу в засаде, а догоняет ее бегом.)
10. Умеют ли плакать слоны? (Да.)
11. Какой зверь спит всю зиму вниз головой? (Летучая мышь.)
12. Слепыми или зрячими рождаются зайчата? (Зрячими.)

### **3. Викторина на тему «Рыбы»**

1. Дважды родится, а один раз умирает? (Рыба.)
2. Сколько видов рыб известно? (Около двадцати тысяч.)
3. Какие рыбы имеют оружие на носу? (Меч-рыба, рыба-пила.)
4. Какая рыба плавает быстрее других? (Меч-рыба, развивает скорость 25 м/с.)
5. Какая рыба самая крупная в мире? (Китовая акула, до 30 м.)
6. Какая самая крупная промысловая рыба в нашей Стране? (Белуга, вес 1 т, длина до 5 м.)
7. Какая рыба самая плодовитая? (Рыба-луна, 300 млн икринок.)
8. Какая рыба без чешуи? (Сом.)
9. В какую рыбу можно смотреться, как в зеркало? (Зеркальный карп.)
10. Какая рыба в старости становится горбатой? (Горбуша.)
11. Какие рыбы «водятся» только с 20 февраля по 20 марта? (Зодиакальное созвездие.)
12. Какая рыба носит название города? (Судак, елец.)
13. Какой рыбе на зубы лучше не попадаться? (Акуле.)
14. Какая рыба носит имя человека? (Карп.)
15. Какая рыба в праздничные дни надевает «шубу»? (Сельдь.)

### **4. Викторина «Самый-самый»**

1. Самый быстрый зверь. (Гепард.) Самый большой лежебока. (Барсук.)
3. Самое большое животное. (Индийский слон.)
4. Самый высокий зверь. (Жираф.)
5. Самый лучший прыгун. (Кенгуру.)
6. Самые большие обезьяны. (Гориллы.)
7. Самый рыжий и длиннорукий. (Орангутанг.)
8. Самая крупная кошка. (Тигр.)
9. Самая хитрая кошка. (Леопард.)
10. Самая крупная птица. (Страус.)
11. Самая большая из всех хищных птиц. (Гриф.)
12. Самая большая птица из орлиного племени. (Беркут.)
13. Самый маленький орел. (Орел-карлик.)

### **5. Искусство**

- 1) Кому дирижер симфонического оркестра сразу после окончания концерта первым пожимает руку? (Первой скрипке)
- 2) Автор картины «Грачи прилетели»? (Саврасов)
- 3) Какого художника называют «певцом моря»? (Айвазовского)
- 4) Чем славен художник Куинжи? (Умением изображать прозрачность воздуха и лунного света)
- 5) Русский поэт-лирик, родившийся в Рязани? (Есенин)
- 6) Как называются лампы, освещающие сцену? (Софиты)
- 7) Музыкальное приветствие? (Туш)
- 8) Автор балета «Ромео и Джульетта»? (Прокофьев)
- 9) Кто автор выражения «Деньги не пахнут»? (Ильф и Петров «12 стульев»)
- 10) Фамилия автора памятника Минину и Пожарскому на Красной площади в Москве? (И.Д. Мартос)
- 11) Предварительный набросок к картине, рисунку? (Эскиз)
- 12) Традиционный персонаж французского народного театра? (Пьеро)
- 13) Традиционный персонаж итальянских комедийных масок? (Арлекин)
- 14) Как называется высокий мужской голос? (Тенор)
- 15) Кто был архитектором Эйфелевой башни? (Эйфель)

### **Интеллектуальная игра:**

## 1.«Пожар»

Основа игры: в основу игры положены правила игры - путешествия

Участники игры: 2 команды.

Для игры вам понадобится поле следующего вида:

	а	б	в	г	д	е	ж
7 этаж				огнетуш.			
6 этаж		огнетуш.		дети		огнетуш.	
5 этаж	дети		лопата		лопата		дети
4 этаж			дети		дети		
3 этаж	лопата			огнетуш.			лопата
2 этаж	дети			лопата			дети
1 этаж		1 вход				2 вход	

Ход игры:

Представьте себе, что вы постояльцы семиэтажной гостиницы, находящейся на одиноком скалистом острове. В этой гостинице вас привлекает только одно - ее уединенность. В гостинице есть только один недостаток - это то, что в гостинице только три выхода. Это два подъезда и посадочная полоса для вертолета на крыше дома. Администрация гостиницы осознает эти недостатки и ежегодно проводит учения по пожарной безопасности, не сообщая постояльцам о времени их начала. И вот, в одно прекрасное летнее утро вы узнаете, что в гостинице вспыхнул пожар. Все постояльцы спустились на первый этаж к выходам и обнаружили, что они заблокированы. Собравшиеся у выходов постояльцы - это две команды, которым предстоит нелегкий путь к спасению. Путь к спасению один - через крышу, где вас уже ждет вертолет. Чтобы подняться на крышу дома, вам необходимо потушить те комнаты, которые будут находиться на вашем пути. За каждую потушенную комнату вы получите определенное количество баллов, комната считается потушенной в том случае, если вы правильно ответили на вопрос ведущего. Учтите, что чем выше вы поднимаетесь, тем сложнее вопросы, предлагаемые вам ведущим, и тем больше баллов вы можете получить за правильный ответ. На первых трех этажах вас ждут однобалльные вопросы, на 4 и 5 этаже - двухбалльные, и на последних (6 и 7) - трехбалльные. Передвигаться по комнатам вы можете только вправо или влево, вверх или вниз, и только на одну клетку - комнату. Учтите, что если вы не ответили на вопрос ведущего, та комната, которую вы тушили, оказывается заваленной, и прохода через нее уже нет. Администрация гостиницы сообщила своим постояльцам, что в некоторых комнатах остались дети, за спасение которых вам добавляется еще два балла. В некоторых комнатах есть огнетушитель, если вам повезет и вы найдете такую комнату, то она считается потушенной без вопроса ведущего, и в вашем активе появляется еще три балла. После освобождения от огня некоторых комнат, вы можете обнаружить там лопаты, которые сможете использовать для расчистки заваленных комнат, но вынести эту лопату из комнаты вы можете только при условии, если правильно ответите на дополнительный вопрос ведущего. Одна лопата поможет расчистить одну комнату. По потушенным комнатам вы можете свободно передвигаться, при этом ведущий вопрос вам не задает и никаких баллов вы не получаете. Теперь вам известна вся необходимая для спасения информация – в путь!

### Рекомендации ведущим:

Предлагаемое поле составлено для ведущих, играющие не видят поле целиком, они знают месторасположение только некоторых объектов - оставленных детей и лопат, местонахождение огнетушителей знает только ведущий. Игра считается законченной в том случае, если одна из команд выбралась на крышу и объявила о своем отлете или одна из команд оказалась в безвыходной ситуации - заваленной со всех сторон. Еще раз основные правила: ходить по полю можно только по горизонтали или вертикали на одну клетку. За правильный ответ на первом уровне (1, 2 и 3 этажи) команда получает по одному баллу, за правильный ответ на втором уровне (4 и 5 этаж) - по два балла, за правильный ответ на третьем уровне (6, 7 этажи) - по три балла. За спасение ребенка команде прибавляется два балла, за найденный огнетушитель команда без вопроса получает три балла, для того, чтобы взять

лопату из потушенной комнаты, команда должна правильно ответить на дополнительный вопрос. Команды ходят по очереди.

### **Пакет вопросов**

#### **1 балл.**

Житель очень маленькой фантастической страны, описанной в романе Джонатана Свифта. (Лилипут)

Упаковка для мази, пасты, красок. (Тюбик)

Гоночный микролитражный автомобиль. (Карт)

Положение, принимаемое без доказательства. (Аксиома)

Плащ из непромокаемой ткани. (Макинтош)

Какое произведение чаще всего исполняли влюбленные юноши, стоя под окнами своих избранниц?

(Серенада)

Вечнозеленое дерево - символ победы. (Лавр)

Богиня цветов и весны. (Флора)

Богиня охоты в греческой мифологии. (Артемида)

Бог смерти в греческой мифологии. (Аид)

Какая богиня родилась из головы Зевса. (Афина)

Назовите океан, в котором больше всего островов. (Тихий)

Назовите самое "твердое" море. (Мраморное)

На каком материке нет рек? (Антарктида)

Какие вы знаете цветные моря? (Белое, Черное, Красное, Желтое)

Где находится Аравийская пустыня? (В Африке, между Нилом и Красным морем, на юге переходит в Нубийскую пустыню)

Какая рыба называется именем человека? (Карп)

В названии какой птицы сорок букв? (Сорока)

Какая птица носит название танца? (Чечетка)

Какой породы была собака в повести Джека Лондона "Белый Клык"? (Помесь волка с собакой)

Какой снег быстрее тает - чистый или грязный? (Грязный)

Что растет вниз вершиной? (Ледяная сосулька)

Кто раньше появляется весной - летучие мыши или летучие насекомые. (Летучие мыши появляются после вылета насекомых, которыми они питаются)

Сколько ног у паука? (Восемь)

Сколько крыльев у жука? (Четыре)

Какая птица кричит драной кошкой? (Иволга)

Какие ноги вырастают у головастика первыми - передние или задние? (Задние)

Какого цвета самый крупный из наших дятлов? (Черный, с красной шапочкой)

Что это за трава, которую и слепые знают? (Крапива)

Куда зайцу бежать удобнее - с горы или в гору? (В гору, у зайца задние ноги длиннее передних)

Что ест зимой жаба? (Ничего, зимой она спит)

Когда черен - кислив и задорен, а покраснеет - сейчас же и присмирееет. (Рак)

По земле не хожу, вверх не гляжу и гнезда не вью, а детей вывожу. (Рыба)

Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут. (Облака)

#### **2 балла.**

В греческой мифологии бог - целитель, прорицатель. (Аполлон)

Назовите имя самого воинственного бога древних римлян. (Марс)

Главный злодей в сериале "Рабыня Изаура". (Леонсио)

Кусок ткани для починки. (Заплата)

Судно, имеющее два корпуса. (Катамаран)

Японская национальная одежда. (Кимоно)

Бумага для оклейки стен. (Обои)

Кто первым плавал по проливу, названному впоследствии Беринговым? (Семен Дежнев)

Какая река дважды пересекает экватор? (Конго)

Какой пролив разделяет два моря, два океана, два полуострова, две части света, два государства. (Берингов пролив разделяет Берингово и Чукотское моря, Северный Ледовитый и Тихий океаны, Чукотский полуостров и полуостров Сьюард, Азию и Америку, Россию и США)

Существует ли в действительности "безбрежное" море? (Саргассово море, расположенное в Атлантическом океане)

В каких наших озерах водятся тюлени? (На Байкале, в Ладожском озере и в Каспийском море)

Какая из наших птиц быстрее всех летает, при этом не садится ни на землю, ни на воду, ни на ветки? (Стриж)

Какая самая большая птица в мире? (Африканский страус)

Почему куры, индейки и некоторые другие зерноядные птицы глотают мелкие камушки. (Камушки помогают им лучше переваривать зерна, желудок с камушками заменяют им зубы)

Какое растение, служащее сырьем для изготовления тканей, цветет только половину дня? (Лен, он цветет только половину дня, затем вместо цветов у него появляются зеленые коробочки с семенами)

Какой зверек вьет гнездо в траве и в кустах? (Мышь-малютка)

Кто строит себе дом под водой из воздуха? (Водяной паук-серебрянка)

Чем питаются новорожденные летучие мыши? (Молоком матери)

Какие птичьи тайны открывает нам листопад? (На облетевших деревьях хорошо видны скрытые летом в листве птичьи гнезда)

Почему, испугавшись чего-нибудь, лошадь начинает фыркать? (У лошадей очень острое обоняние, отфыркиваясь, они очищают нос и могут быстрее определить, что и с какой стороны им угрожает)

Каких пауков называют "бродягами"? (Тех. кто не ткut паутину для ловли добычи)

Середка на дворе, голова на столе, ноге на поле. (Хлебные колосья)

Лежит мужичок в золотом кафтане, подпоясан поясом, встать не может - люди поднимают. (Сноп)

Я молча говорю издали с тобою. (Эхо)

Сидит - зеленеет, летит - пожелтеет, падет - почернеет. (Листва)

Долговяз в траве увяз. (Дождь)

Пал Палыч пал на воду, сам не утонул и воду не замутил. (Лист с дерева)

Однолетняя трава - выше двора. (Хмель)

### **3 балла**

1. В нашей стране есть остров, который, расположен сразу в трех полушариях. Назовите его. (Остров Врангеля. Северное, западное, восточное полушария)
2. В каком городе жители ежедневно совершают путешествия из Европы в Азию и обратно. (Магнитогорск. По реке Урал проходит граница между Европой и Азией)
3. В какое озеро, находящееся на территории России, впадает 336 рек, а вытекает одна? Что это за река? (Озеро Байкал, река Ангара)
4. Какая рыба европейских рек может по праву быть названа вечной путешественницей? (Речной угорь, эта рыба совершает за свою жизнь дальнейшее путешествие протяженностью в 7 - 8 тысяч км. в Саргассовом море, где она нерестится)
5. Какое дерево в средней полосе страны цветет последним в году? (Липа)
6. Какая птица "лает"? (Самец белой куропатки весной)
7. Есть ли у нас хищные растения? (Есть. У нас на моховых болотах растет росянка, в реках и озерах растет пузырчатка)
8. Как различить старого и молодого грача. (По их носам. У молодого грача нос черный, как у ворона, а старого - грязно-белый)
9. Почему старых лосей-быков называют "сохатыми" ("Сохатый" от слова "соха", на которую похожи рога лося)
10. Когда говорят про птицу: "За море помирать полетела"? (Когда по ней промахнет охотник)
11. У кого лапы вывернуты ладошками врозь и наружу? (У крота)

## **2. «Перевертыши»**

«Перевертыши» — это интеллектуально-развлекательная игра, которую можно организовать в праздничные торжества, а также в любое свободное время с любой аудиторией. Содержание игры составляют самые различные перевертыши — пословиц, книг, телепередач, строчек из стихов, песен и другие. Участникам необходимо к каждому слову полученной фразы подобрать антоним (слово с

противоположным по смыслу значением), то есть расшифровать перевертыши. Играют две или более команды. Для игры нужен обыкновенный кубик с делением от одного до шести. Каждая цифра объединяет определенные «перевертыши»:

1. TV-перевертыши (названий телепрограмм);
2. Перевертыши строчек из песен;
3. Перевертыши строчек из стихотворений;
4. Перевертыши пословиц и поговорок;
5. Перевертыши названий книг;
6. Разные перевертыши.

На доске висят 6 больших карточек с указанием номера категории перевертышей и ее содержания. В каждой из них находятся по 15—25 карточек с вопросами-перевертышами.

Правила игры. Команда кидает кубик, определяется цифра-номер категории перевертыша. А вопрос-перевертыш выбирается участниками самостоятельно - любой из большой карты установленной категории. Отвечают команды по очереди. За правильную «разборку» с перевертышем участники зарабатывают тоже перевертыш (что именно — решите сами). Итак, «Диплом борцов с перевертышами» достанется той команде, которая за время игры наберет большее количество перевертышей. Определить право первого хода поможет задание а виде поэтического перевертыша. Строки стихотворения разделены на две части. Первые слова каждой строчки в правильной последовательности написаны слева, а продолжение — справа на отдельных полосках. Полоски эти перепутаны. Такой набор перевертышей в специальном конверте получает каждая команда. Задача играющих — уничтожить ералаш, разложив полоски правильно.

### **3. Придумай новое**

Придумайте новое название предметам:

русский язык,  
история,  
музыка,  
литература,  
математика и т.д.

Придумайте новое название видам транспорта:

автобус,  
трамвай,  
грузовая машина,  
такси,  
самолет и т.д.

Придумайте как можно больше способов применения какому-либо предмету, например: книга, стул, и т.д.

### **4. Говорящие вещи**

Ведущий объясняет игрокам задание: «Имея в своем распоряжении несколько предметов (не больше десяти), надо поставить их таким образом, чтобы всем зрителям стало ясно, во-первых, что представляет собой данное место, во-вторых, что здесь только что произошло или будет происходить. Пусть обо всем говорят вещи.

Например: на спинке стула висит платице, портфель, пенал, учебники лежат на столе, стоит пышный букет цветов, валяется кукла, разбросаны тапочки и халат.

В воображении возникает картина – «Первое сентября». По этому принципу игроки могут решать аналогичные задачи: «День свадьбы», «Только что увезли больного», «Увели арестованного», «Коллекционер». Выигрывает тот, у кого самые «Говорящие» вещи, вызывают в воображении ясную картину происходящего или прошедшего.

### **5. Три предложения**

Ведущий зачитывает какой-либо короткий рассказ или газетную статью. Содержание рассказа надо пересказать тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче, и при этом точно



передает содержание. Это игра особенно полезна для тех, у кого мышление не отличается четкостью и высокой организованностью, цепляется за мелочи, не доходя до главного.

# Модель самоуправления

Организация самоуправления в оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей

**Детское самоуправление** — форма организации жизнедеятельности коллектива ребят, обеспечивающая развитие их самостоятельности в принятии и реализации решения для достижения целей в жизни отряда, лагеря.

Степень участия детей в управлении различными видами деятельности бывает неодинаковой. Где более ярко выражена сфера детских интересов, там самоуправление развивается быстрее. Какой-то единой структуры, строго определенного перечня поручений быть не может. Лагерь отличаются по территориальным условиям, по количеству отрядов, по сложившемуся традициям, опыту, по избранным видам деятельности, тематике и программам работы и т.д. Структура всегда специфична и право решить, какой она будет, остается за коллективом. В нашем оздоровительном лагере «Дружные ребята» были как временные, так и постоянные органы самоуправления.

## **Временные органы самоуправления:**

1. Деятельность дежурного отряда.
2. Работа творческих групп.

Постоянно действующие органы самоуправления:

1. Совет отряда.
2. Совет командиров отрядов.

## **Отрядное самоуправление:**

1. Члены редколлегии.
  2. Журналисты.
  3. Ответственные за спортивные мероприятия.
  4. Ответственные за трудовые десанты.
  5. Ответственные за поздравления с днями рождения.
  6. Помощники воспитателей.
  7. Ответственные за утреннюю зарядку.
  8. Сменные дежурные по лагерю.
  9. Творческая группа
1. Отряд — разновозрастной детский коллектив под руководством двух воспитателей.

## **Признаки коллектива:**

1. отношения ответственной зависимости — взаимозависимость (подросток должен уметь организовывать и выполнять поручения);
  2. связь с другими коллективами (полномочное представительство в ОСУ (выборы и делегирование); совместные дела с другими коллективами; организация дел для других);
  3. структура, органы управления и план жизнедеятельности отряда определяется воспитателями совместно с детьми исходя из логики программы смены, где педагог занимает равную с подростком позицию как полноправный член детского коллектива, представляющий педагогический коллектив.
- Отрядная работа в смене выстраивается параллельно с программой лагеря. Отрядные дела направлены на реализацию общей цели лагеря на смену. Отряд делится на структурные единицы — четыре микроколлектива.

## **Структура совета отряда (коллектива)**

•**Член Совета лагеря** – информирует о предстоящих делах и событиях, инициирует распределение ответственных при подготовке и проведении каких-либо дел, провоцирует инициативу членов отряда на совершение какого-либо социально направленного, позитивного поступка, дела.

•**Командир** – проводит утренний информационный сбор отряда, отвечает за организацию деятельности в течение дня, выполнение плана на день, организует анализ дня, дела.

•**Физорги** – проводят утреннюю гимнастику, следят за готовностью отряда к работе, организуют спортивные часы и другую деятельность спортивного направления.

•**Хозяева** – контролируют уборку помещений, территории, следят за сохранностью вещей, организуют быт детей: получают и сохраняют канцелярские товары, имущество отрядной комнаты и палат, организуют генеральные и повседневные уборки спален, кострового или отрядного места, проветривание комнат.

•**Член информационного совета** – проводит информминутки, сотрудничает с информационной группой при подготовке к дежурству по территории, подготовке радиовыпусков.

•**Командиры микроколлективов** – отвечают за организацию деятельности в микроколлективах.

В отряде необходимо вести работу по системе ЧТП и работу творческих групп с конкретным направлением, выбранным на сборе планирования отряда.

ЧТП или чередование традиционных поручений. В отряде есть дела, которые необходимо делать каждый день для организации жизни в лагере. Их можно распределять между микроколлективами. Но выполнять одно и то же поручение подросткам скоро надоест. Лучше поручения чередовать, сохраняя состав групп постоянным. Чередуя поручения, подростки каждой группы в течение смены поработают по всем направлениям, научатся интересной самостоятельной организации своей повседневной деятельности под чутким руководством вожатого.

**Микроколлектив** – это группа подростков, состоящая из 5–7 человек, созданная для того, чтобы эффективнее организовывать жизнедеятельность отряда.

В первые дни организационного периода работают временные группы, в результате этого у подростков формируются навыки коллективной деятельности. После организационного сбора отряда могут быть созданы микроколлективы на более длительный срок. Такие группы работают в системе ЧТП.

Информационная группа готовит информационные КТД; стенгазеты, листовки, радиопередачи о событиях в лагере, отряде, о происходящих событиях в стране и мире на утренних информационных сборах; информационные часы; рекламу дел, событий и т. д.; организует и проводит конкурс стенгазет и радиопередач между микроколлективами, т. е. сотрудничает с информатором – членом информационного Совета лагеря.

Досуговая (игровая) группа занимается подготовкой и проведением в отряде дел различной направленности; заполнением музыкальных и игровых пауз; проведением игр в отряде; организует выход в другие отряды и проводит в них дела; творческое дежурство по столовой; экскурсию по лагерю; досуг во время поездки и т. д.

Сюрпризно-оформительская группа готовит сюрпризы-награды к КТД, играм различной направленности, делам в отряде, именинникам, в поездке – водителю автобуса, ведущим и экскурсоводу, дежурным по столовой; дело-сюрприз для всего отряда, вожатым, сотрудникам лагеря, пожелания ребятам, которые приедут в следующей смене; оформление отрядных и костровых мест для проведения дел, огоньков, участие в оформлении общелагерных дел (при необходимости); оформление рубрик, выпуск стенгазет совместно с информационной группой; изготовление оформления к дежурству по столовой, оформление конкурса газет.

Дежурная группа готовит отрядное место к сбору отряда; отвечает за чистоту и порядок в комнатах, на отрядном месте; следит за выполнением режима дня; организует дежурство по территории и по столовой, сотрудничество с «хозяином» или «хозяйкой» отряда – членами совета хозяев.

Группы осуществляют дежурство по «вертушке» в течение 3-х дней, после чего проводится анализ работы микроколлективов, выстраиваются перспективы их деятельности, происходит смена обязанностей, если в этом есть необходимость.

### **Работа с микроколлективами**

1. Дежурный командир совместно с командиром отряда координируют план работы на следующий день (на основе плана лагеря) и распределяют работу по микроколлективам.

2. Командир отряда собирает командиров микроколлективов и сообщает им задания для их микроколлективов, а также цель и задачи отрядных дел, которые готовят микроколлективы.

3. Перед завтраком командиры обсуждают в своих микроколлективах следующую информацию:

- поручение, данное группе;
- конкретное поручение каждому члену группы;
- время работы микроколлективов;
- конечный результат (к чему должна прийти группа к концу дня?).

4. Вечерний сбор микроколлективов (в течение 5 минут на «огоньке»).

Анализируют выполнение поручения:

- как в целом справилась группа?
- благодаря чему и кому?
- что не удалось выполнить?
- как избежать ошибок в будущем? Выводы на завтра.

5. Деятельность отрядного вожатого при работе с микроколлективами:

- расписать для каждого микроколлектива время сбора;
- участвовать в сборах микроколлективов;
- участвовать в подведении итогов работы микроколлектива;
- помощь конкретному микроколлективу, в течение дня – помощь и консультирование в подборке литературы, форм, методов, приемов.

**Таблица 1**

**Динамика развития самоуправления  
на разных этапах смены в отряде**

Характеристика этапов	Первый этап	Второй этап	Третий этап
1	2	3	4
<b>Характеристика коллектива</b>	Отсутствие актива, общности, целей, заинтересованности деятельности именно в коллективе, так как на заезде подростки определяют профиль отряда исходя из собственного интереса	Сформированность актива – ОСУ, совместная коллектив-ная деятельность – в микро коллективах, целенаправленная деятельность, сплоченность и заинтересованность в достижении общего результата	Значимость общественного мнения, совместная конструктивная аналитическая деятельность, подведение итогов по результатам совместной жизнедеятельности, полученных ЗУНов
<b>Функции самоуправления</b>	Исполнительская	Организаторская	Управленческая
<b>Содержание функции</b>	Получение заданий, определение режима выполнения, самооценка, самоконтроль, совместное определение цели деятельности, обозначение перспектив, структурное оформление	Выполнение целевых установок, определенных коллективом при планировании деятельности, обеспечение работы (условия, средства), оперативное руководство, четкая система анализа, подведение итогов, корректировка целей	Оценка, анализ, контроль, регулирование, определение перспектив на будущее
<b>Тенденция развития самоуправления</b>	Метод	Форма	Принцип

**2. Совет лагеря (по 1 представителю от отрядов)** – постоянное объединение участников смены – представителей отрядов. Координирует работу других советов, занимается решением возникающих вопросов в процессе жизнедеятельности детского лагеря по организации запланированных отрядных, общелагерных дел и мероприятий смены, реализацией детской инициативы.

Руководит Советом – взрослый – представитель административной группы или освобожденный педагог. Он является председателем Совета. Из числа подростков выбирается наиболее активный и исполнительный, который становится заместителем председателя. Также выбирается ответственный

секретарь, который фиксирует все решения Совета и освещает их через СМИ лагеря (желательно, чтобы это был представитель пресс-отряда). Совет лагеря действует по разработанному вместе плану.

Организационная модель советов лагеря

В подчинении Совета лагеря находятся:

постоянные органы самоуправления:

- Совет командиров;
- Информационный Совет;
- Совет физоргов;
- Совет хозяев;

временные органы самоуправления:

- Совет дела;
- Совет делегаций;
- Инициативная группа конкретного дела.

# Отрядные Огоньки

## Огонек знакомство:

### 1. «Расскажи мне о себе» (рассказ-эстафета).

Это форма традиционного «огонька»-знакомства. Все дети садятся по кругу, вожатый начинает разговор. Настраивает ребят, говорит о начале смены, о зарождающемся отряде, о том, что первый день показал насколько все собравшиеся - интересные личности, о том, каким может и должен стать отряд к концу смены.

Далее, по традиции, каждый рассказывает о себе - о том, чем он любит заниматься, какие люди ему нравятся, чего он ждет от этой смены. При этом один из вожатых выступает первым: дает ребятам образец, схему, как и о чем надо рассказывать. Обязательно на «огоньке» используется некий символ, «эстафетная палочка», которую участники огонька передают от одного к другому по кругу по очереди. Предварительно вожатый непременно познакомит ребят с какой-либо выдуманной красивой легендой о выбранном предмете – почему именно эта шишка (цветок, игрушка, карандаш – все что угодно) стали символом нашего сегодняшнего знакомства. Если ребенок в рассказе о себе говорит о том, что он любит петь, танцевать, читать стихи, то хорошо бы предложить ему прямо здесь на «огоньке» продемонстрировать свои увлечения и таланты. Это сделает «огонек» более творческим и интересным, внесет живинку в общий ход «огонька». Примерно через каждые 15-20 мин. вожатый делает паузы, чтобы разговор не был монотонным, - это вечерние песни, стихи и рассказы ребят из прошлых смен, торжественное вручение наказа (он зачитывается). Чтобы ребята не засиделись в одной позе, можно придумать в середине «Огонька» ввести какой-то сюжет с движениями, но такими, которые не нарушали бы общего настроения на вечерний «Огонек»; завершается «Огонек» словами вожатого, в которых он выражает надежду, рисует оптимистическую перспективу этой смены. Завершается разговор общей песней.

### 2. «Горящая спичка».

Для проведения такого огонька вам понадобятся спички. Загорается первый огонек. Пока он горит, звучит короткий рассказ о самом главном в жизни того человека, рука которого держит спичку. Таким образом, передавая по кругу спички, высказываются все. Неплохо, если разговор начнет вожатый.

### 3. «Интервью».

Вожатый просит ребят выбрать себе партнера из числа малознакомых ему людей. С этой целью можно использовать следующее упражнение: по команде вожатого ребята одновременно показывают рукой на того человека, который, по их мнению, является для них самым малознакомым. Взаимные выборы образуют пары. И так далее до тех пор, пока партнеры будут у каждого. Партнеры рассаживаются в круг, занимая, позицию по соседству друг с другом. Вожатый рассказывает о том, что каждый сейчас - корреспондент, задача которого - взять интервью у напарника. Есть возможность задать только пять вопросов и затем составить интересный рассказ о своем собеседнике. Вожатым устанавливается регламент времени, в течение которого все пары одновременно обдумывают вопросы, поочередно задают их друг другу. Объявляется конкурс на самый лучший рассказ по результатам проведенного интервью.

### 4. «Сказочные ассоциации»

В этом случае отряд разбивается на группы. Оптимальное количество человек в группе 5-7. Каждая группа получает задание придумать сказку, действующими лицами которой являются члены соседней группы, причем, персонажи выбираются в зависимости от того, с каким сказочным героем ассоциируется тот или иной человек. Ребятам говорить о том, что в этом случае необязательно хорошо знать

человека, а достаточно воспользоваться первым впечатлением, сложившемся о нем. Таким образом, первая группа представляет вторую, вторая - третью и т.д., последняя - первую.

Задание может быть конкретизировано, т.е. как условие определяется жанр представления: балет, мюзикл, опера, драма, комедия, детектив и т.п.

По мере выступления каждой группы подводятся итоги. Ребята из той группы, которая только что была представлена, должны угадать себя в персонажах сказки. Производится совместная оценка результатов выступления.

### **5. «Давай с тобой поговорим...».**

Для проведения «огонька знакомств» каждому участнику необходимо иметь ручку и лист бумаги. Здесь можно написать:

- вашу любимую пословицу;
- название любимой породы собак;
- если бы я нашел на улице большую сумму денег, то...;
- если бы я был животным, то был бы...;
- любимое направление в музыке;
- любимый жанр литературного произведения;
- если я окажусь на необитаемой острове, то возьму с собой, во-первых, ... во-вторых,... в третьих....;
- мое жизненное кредо и т.д.

Желательно попросить ребят ответить на несколько вопросов, на тот случай, если ответы на один из них совпадут. Напротив, количество вопросов не должно быть слишком большим для того, чтобы процедура не занимала много времени. Достаточно двух - трех.

После того как все закончили писать, вожатый собирает листочки с ответами. Затем раздает их случайным образом. Желательно, чтобы листок не попал автору.

Первый участник читает содержание ответов на поставленные группе вопросы. Тот, кто узнает в этих ответах свои, заявляет об этом, таким образом, образуя пару с первым, и читает тот листочек, который оказался у него. На этот раз тот, кто узнал свои ответы, получает право обнародовать мнение своего будущего партнера, как это делал первый участник. И так далее, пока все не образуют пары. В результате первый участник объединяется со вторым, третий с четвертым, пятый с шестым и т.д.

Вожатый поздравляет ребят с тем, что первый этап знакомства состоялся. Им уже известно что-то друг о друге. Кроме того, теперь есть возможность пообщаться в парах. Это можно сделать несколькими способами:

- о чем угодно и как угодно;
- как предлагается в варианте «огонька» «Интервью»;
- чтобы ответить на вопрос, что в вас общего;
- с целью принять участие в конкурсе «Кто кого лучше узнал».

## **Проблемный огонек:**

### **1. «Здравствуй, мне очень нравится ...»**

По кругу каждый из сидящих в кругу говорит своему соседу слева фразу: "Здравствуй, мне очень нравится ...", продолжая ее по своему усмотрению, стараясь найти в своем товарище что-то приятное, хорошее.

### **2. «По одежке встречают ...»**

Каждый раз, при встрече нового человека, у нас создается о нем какое-то впечатление, часто оно не ошибочно. Сейчас мы попробуем поделиться своими первыми впечатлениями друг о друге. Вы получаете карточку, на которой написано имя одного из участников, а также лист бумаги (всем раздаются одинаковые листы), где есть вопрос: «Кто Я?» Ваша задача - написать десять пунктов, отвечая на этот вопрос за человека, чье имя у вас на карточке. И еще одно условие: никто не должен знать, кто о ком пишет. По окончании работы листочки раскладываем на столе рабочей стороной вверх. Затем, когда все будет разложено, каждый подойдет и выберет тот листок, на котором, как ему кажется, написано от его имени.

Этот этап работы вызывает интерес и легкое волнение у членов группы. В процессе поиска своего «портрета» им приходится прочитать не один, а несколько листочков, «поспорить» с кем-то из претендентов за одну и ту же характеристику, суметь отстоять свое право на нее. При обсуждении ведущий предлагает ответить на несколько вопросов:



Удовлетворены ли вы тем, что написано на полученном листочке?

Что вызвало удивление, произошли ли «открытия»?

Что вызвало наибольший интерес в процессе работы?

Какие трудности испытывали при выполнении упражнения?

### **3. «Кельтское колесо»**

По легенде древних кельтов все люди делятся по сторонам света.

Люди с Севера - это люди действия. Лидеры, которые делают дело. Люди, которые идут к цели любыми путями, не оглядываясь на средства, их мало интересует атмосфера, которая царит вокруг.

Люди с Запада - это люди расписаний, расчетов, точности, дисциплины. Их часто обвиняют в бесчувственности.

Люди с Востока - это люди творчества. Много идей, но при этом они не занимаются их реализацией.

Люди с Юга - обеспечивают теплые отношения и комфорт в группе. Атмосфера в группе важнее поставленной цели, движения вперед.

По легенде Древних кельтов, для достижения гармонии в каждой группе, а также в каждом человеке должны присутствовать все стороны света, хотя какая-то и преобладает. Это и представляет собой замкнутое кельтское колесо.

Члены группы разделяются на подгруппы по своей предрасположенности по сторонам света. Если человек колеблется, ему предлагают выбрать сторону света, к которой он относит себя в настоящий момент.

Этапы:

7-10 минут на подготовку. Каждая сторона света представляет себя, делает рекламу своих качеств.

Каждая группа рассказывает отрицательные стороны других частей света и выслушивает про свои негативные черты.

Каждая группа отвечает на вопрос: почему бы она не могла обойтись без других сторон света.

Группа рассматривает, как наилучшим образом организовать разделение обязанностей по людям соответствующих сторон света для решения общих задач. Если в группе не оказывается какой-то стороны света, то на выступлениях ее роль берет на себя ведущий, а внимание группы обращается на то, что из-за отсутствия этой стороны в группе возникнут определенные проблемы. В конце у группы спрашивается, какая еще сторона света, кроме названной, в них доминирует. Если в группе выпала какая-то сторона (чаще всего Запад), людям назвавшим ее как вторую, предлагается выполнять ее функцию для решения проблем в группе.

### **4. «Солнышко»**

Один человек становится в центре и закрывает глаза. Это «солнце». Группа («планеты») становится на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем «солнце» открывает глаза и смотрит на образовавшуюся картинку. После этого человек, стоящий в центре может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии.

### **5. «Письмо другу»**

Участники огонька устно «пишут» письмо другу, родным. (Принцип дневника). В ходе «огонька» происходит переключение внимания с себя на окружающих, потребность в других людях, в их сочувствии.

## **Огонек-рефлексия:**

### **1. «Расскажи мне обо мне».**

Это традиционная форма последнего, прощального «огонька» в отряде. У этой формы множество вариантов, но одна из главных задач этого разговора - способствовать формированию адекватной самооценки у всех ребят. Каждый может услышать о себе мнение своих товарищей. Можно использовать «свободный микрофон». Тот, у кого находится «свободный микрофон», называет имена 2-3 человек, от которых хотел бы услышать мнение о себе. Вероятно, это будут самые уважаемые и авторитетные для него люди. Но нужно обязательно помнить! Если вы решили провести такой разговор

в отряде, он не должен обернуться судилищем, сведением счетов. Во многом нужно руководствоваться и уровнем развития отряда. Во время «огонька» вожатый должен чутко реагировать на все реплики ребят, умело управлять разговором.

## **2. Ассоциации.**

Один из участников выходит из комнаты. Когда водящий выходит за дверь, ему дают оценку-определение. Каждый человек говорит о водящем, какой он, это записывается. Когда водящий возвращается, он должен угадать, кто что про него сказал. ("Один человек сказал про тебя, что ты шумный. Кто это?") Ответ дается после всех вопросов.

## **3. «Золотой» и «черный» стул.**

В центре стоит стул, на который может сесть любой участник игры. Все остальные садятся плотно вокруг него. Сидящий на стуле диктует условие: если он говорит, что стул «золотой», то все будут говорить о сидящем на нем только хорошее; если «черный», то все столь же искренне, от души будут говорить о его слабых сторонах и недостатках. Кто и на какой стул хочет попасть? После того, как все высказались, сидящий на стуле говорит о своих впечатлениях по этому поводу.

## **4. Круг пожеланий.**

У каждого участника имеется чистый лист бумаги, он делится на три колонки: «что мне нравится в этом человеке», «что не нравится», «что я ему хочу пожелать», внизу подписывается фамилия владельца. После этого каждый участник передает свой подписанный листок соседу слева (по часовой стрелке), тот заполняет колонки и загибает лист со своей надписью, передает следующему, он пишет свое мнение ниже, загибает и т.д.

## **5. Живой уголек.**

В руках говорящий держит свечу, горящую ветку и т.д. – («живой уголек»). Высказываются последние пожелания и «живой уголек» передается тому, кому очень хочется передать. Дополняется традициями прощания. Огонек ведет к снятию эмоционального напряжения, связанного с прощанием, позволяет сделать наиболее мягкий выход детей в другую систему из системы отряда.

## **Тематические огоньки:**

### **1. Человек среди людей**

Цель: формирование ценностного отношения к человеку (к себе, к окружающим людям). Вариант проведения: настраивающие песни, соответствующие по содержанию теме огонька, настраивающие на тему разговора.

Вступление к разговору. Экспресс-опрос (используется материал из книги Н.Е. Щурковой «Философия жизни в школе»).

Каждый ребенок получает комплект, состоящий из шести маленьких треугольников и шести кругов. Ребятам предлагается с помощью этих фигур дать ответ на каждый из предложенных вопросов, при этом делая выбор одного из двух ответов: хотелось, чтобы здесь было как можно больше людей (кружок); хотелось, чтобы здесь никого не было (треугольник). Отвечая на очередной вопрос, каждый ребенок выкладывает перед собой одну из фигур.

Вопросы (ситуации): ночью в темном лесу; во время рыбалки на большом озере; вечером на дискотеке; когда приходишь домой позже обещанного; когда тебе предстоит выполнить ответственную работу; когда с тобой происходит какая-то неприятность; когда тебе в чем-то повезло. На основе этого ведется разговор о значимости других людей в жизни человека. Возможные направления разговора:

Французский писатель Стендаль считал: «Чтобы познать человека, нужно изучать себя». Каково ваше отношение к этому? Существует утверждение: «Лучше всего в других мы видим те недостатки, которыми обладаем сами». Не приходилось ли вам задумываться над этим? «Видя чужие пороки, умный избавляется от своих» Публий Сир.

Существует утверждение: «Ценность другого человека невозможно увидеть, если не ценишь самого себя». Согласны ли вы с этим утверждением?

Как вы понимаете слова Надыма Хикмета: «Легко любить все человечество, соседа полюбить сумеи»?

В песне Александра Дольского есть такие строки: «Меньше всего любви достается нашим самым

любимым людям...» Приходилось ли вам задумываться над этим? Как часто вы выражаете эту любовь своим родителям, близким вам людям? Умеете ли вы это делать? Кто из вас уже отправил письмо домой? Новым направлением в разговоре является тема человеческого общения. Разговор может быть начат с вопроса:

Хотел бы каждый из вас оказаться на необитаемом острове? Как долго смог бы там прожить? (условие: всем необходимым для проживания ты обеспечен). Почему так одичал на необитаемом острове Бенган, персонаж романа Жюль Верна «Таинственный остров»?

Смог бы Робинзон обойтись без Пятницы? Антуан де Сент Экзюпери называл «единственной и настоящей роскошью роскошь человеческого общения». Как вы думаете, почему? При разговоре можно использовать следующие высказывания: «Для успеха в жизни умение общаться с людьми гораздо важнее обладания талантом» (Д. Леббок), «Ничто не обходится нам так дешево и не ценится так дорого, как вежливость» (Сервантес). По окончании разговора ведущий делает краткие выводы. Завершить огонек можно стихотворением Е. Евтушенко:

Людей неинтересных в мире нет.  
Их судьбы – как истории планет.  
У каждой все особое, свое,  
И нет планет, похожих на нее.  
А если кто-то незаметно жил  
И с этой незаметностью дружил,  
Он интересен был среди людей  
Самою не интересностью своей.  
У каждого – свой тайный личный мир.  
Есть в мире этом самый лучший миг,  
Есть в мире этом самый страшный час,  
Но это все неведомо для нас.  
И если умирает человек,  
С ним умирает первый его снег,  
И первый поцелуй, и первый бой...  
Все это забирает он с собой.  
Да, остаются книги и мосты,  
Машины и художников холсты,  
Да, многому остаться суждено,  
Но что-то ведь уходит все равно!  
Таков закон безжалостной игры.  
Не люди умирают, а миры.  
Людей мы помним, грешных и земных,  
А что мы знали, в сущности, о них?  
Что знаем мы про братьев, про друзей,  
Что знаем о единственной своей?  
И про отца родного своего  
Мы зная все, не знаем ничего...  
Людей неинтересных в мире нет.  
Их судьбы, как истории планет.  
У каждой – все особое, свое,  
И нет планет, похожих на нее...

## **2. Мой мир**

Цель: развитие в ребенке умения оценивать, анализировать окружающее, выработка собственного мнения на происходящее вокруг, определение степени тревожности детей. Ход огонька: вначале проводится беседа, в ходе которой ставятся вопросы, касающиеся окружающего мира; проблемы, с которыми в нем сталкивается ребенок; места и позиции, который занимает ребенок в окружающем мире.

Примерные варианты вопросов: назвать несколько положительных и отрицательных сторон окружающего мира; комфортно ли вы чувствуете себя в нем; что беспокоит, какие проблемы мешают

воспринимать окружающее позитивно; чего больше – хорошего или плохого; что делает этот мир таким интересным и ярким; цветовая ассоциация на окружающее и т.д.

И вопросы, и форма их постановки варьируются в зависимости от возраста, контингента и настроения детей. Можно проводить в форме медитации. Например: «Закройте глаза, расслабьтесь.

Сосредоточьтесь на звуках вокруг вас, все больше и больше расширяйте круг прослушивания, включайте в него все более широкие горизонты. Почувствуйте дыхание окружающего мира, его движение, изменчивость. Потянитесь к нему. Что-то вызывает раздражение? Ничего, начинайте изменять то, что вам не нравится. Постепенно создавайте свой собственный мир. (2-3 минуты). А теперь представьте, что вы просыпаетесь в своей комнате с предчувствием чего-то необычного. Вы медленно встаете, откидываете одеяло, босиком подбегаете к окну и видите в нем мир, свой мир, мир, в котором вам хотелось бы жить. Этот мир прекрасен и удивителен именно для вас. Это тот мир, о котором вы мечтали. В своем окне вы видите именно свой мир. Откройте глаза и возьмите краски, фломастеры или карандаши. Нарисуйте, пожалуйста, то окно и тот мир в нем, которые вы только что увидели». Рисуются много окошек, разных и интересных. В это время ведущий делает большую заготовку окна (пустого), и в него по мере готовности вклеивает те маленькие миры, которые создали дети. Называется это панно «В своем окне я вижу мир...».

### **3. Победить своего дракона**

Цель: диагностическая, эмоциональное раскрепощение, развитие творческих способностей. Возраст: средний, старший.

Реквизит: карты Проппа.

Ведущий рассказывает ребятам о том, что почти у каждого есть «свой дракон», выращенный в домашних условиях: это наши недостатки, которые мешают нам жить, но с которыми мы почему-то миримся. В один прекрасный день почти каждый решает убить своего дракона. Но потом оказывается, что дело это долгое, что на месте одной отрубленной головы как-то незаметно вырастает другая, потом третья. И мы приучаемся жить со своим драконом, хотя со временем он все больше портит и нашу жизнь, и жизнь наших близких. Ребятам предлагается нарисовать или склеить по типу коллажа «своего дракона» и назвать его в целом и каждую его голову в отдельности.

После выполнения задания ребятам предлагается придумать историю или сказку о том, как они победят своих драконов. История может быть изображена в виде комикса, представлена в виде рассказа или сценария фильма. Желаящие могут объединиться в группы и придумать общую историю, но и драконов, и героев должно быть столько же, сколько членов в группе. Для сочинения в каждой группе или отдельному ребенку можно предложить набор «игральных карт», сделанных по типу так называемых «карт Проппа».

«Карты Проппа» – это колода карт по типу игральных (хорошо, если они иллюстрированы, особенно шутивными, юмористическими рисунками), на каждой из которых записана функция действующего лица или какая-либо тема для сочинения истории. Подчеркивается, что колода сложена по порядку, обычному для сказок, но они могут работать с перетасованной колодой, могут вытащить наугад несколько «карт» и создать историю по ним и т.д. Единственное условие – герой должен действовать, как человек, уверенный в себе.

Набор «карт Проппа» включает 31 карту (по числу функций, выделенных В.Я. Проппом) или (в варианте, используемом Дж. Родари) – 20.

Мы предлагаем использовать набор из пятнадцати карт: предписание или запрет, нарушение, принятие решения о битве с драконом, сбор вооружения, путь к дракону, встреча с дарителем, волшебные дары, препятствия, враги, помощники, вызов дракона на бой, условия битвы, битва, победа, возвращение героя, последствия победы.

На описание истории ребятам дается 25 минут. Затем желающим предлагается рассказать или показать свои истории. Ведущий говорит о том, что для борьбы с драконом почти всем понадобились помощники, друзья. Друзья очень важны в жизни.

Способность заводить друзей зависит от того, насколько мы умеем находить хорошее в окружающих нас людях. Каждому ребенку раздаются бланки «телеграмм» с проставленным именем адресата.

Адресатами являются все участники занятий, в том числе и тот, кто посылает «телеграммы». Надо написать каждому, в том числе и самому себе, самое хорошее, что можно о нем сказать.

В заключение еще раз подчеркивается, что умение найти хорошее в каждом человеке характеризует не только адресата, но и того, кто это делает.

#### **4. Убить дракона**

Цель: диагностическая, самооценка, профилактическая, развитие творческих способностей, коммуникативности, эмоциональное раскрепощение, формирование коллектива.

Оборудование: четыре колоды упрощенных карт Проппа, фломастеры, краски, бумага.

Задание № 1: каждый, по кругу, называет имя и качество своего характера на первую букву имени.

Задание № 2: по кругу передается лист. Тот, к кому он попал, называет свой недостаток, дурную привычку или черту характера, от которой неплохо было бы избавиться.

Задание № 3: представить, что вы стали воплощением того самого недостатка, который вам мешает и изобразить, как бы вы тогда выглядели (мимика, жесты). Ведущий: «У каждого из нас есть свои недостатки. Наши недостатки – это драконы, выращенные и вскормленные в домашних условиях нами самими. И у каждого в один прекрасный день появляется желание убить своего дракона. Но это – трудное и долгое дело, с которым не каждый может справиться. Поэтому сейчас мы объединимся в группы, ведь с помощью друзей легче справиться с любой неприятностью.

Давайте попробуем придать каждому дракону реальный облик, чтобы мы знали, с кем воевать нам придется. А также обязательно надо написать план нашей битвы, потому что стратегия – часть успеха военных действий. Пока одна часть группы рисует дракона, другая часть пишет по картам Проппа историю битвы с ним. Нарисовали? Затем, поменяемся карточками. Те, кто писал, теперь дают дракону имя, рисуете оружие, которым будете биться с драконом, а те, кто рисовал, дописывают историю». Ведущий (когда работа закончена): «Итак, все готовы к битве? Покажите своих драконов, оружие. Да, вы действительно хорошо подготовились. Пора выходить на бой. Сейчас каждая команда по написанному сценарию покажет нам свою битву с драконом, а мы посмотрим, кому же лучше удалось с ним справиться.

Вам дается двадцать минут. На то, чтобы все отрепетировать, придумать костюмы и грим. Обязательно сделайте так, чтобы каждый участвовал в битве, потому что только командой вам удастся справиться с драконом».

Награждение: награждается каждая команда, можно сделать номинации, можно выдать удостоверения в том, что они являются истребителями драконов.

#### **5. Сказка**

Цель: диагностическая, эмоциональное раскрепощение, развитие творческих способностей. Возраст: любой (с 7 лет), с учетом особенностей.

Реквизит: карты Проппа.

Вводная: ведущий разговаривает о лагере как о своего рода сказке, маленькой сказочной стране, полной своих волшебных историй и приключений, рассказывает какую-нибудь легенду, создает у детей впечатление, что они окружены сказкой. Затем:

Вариант № 1: предлагает сочинить собственную сказку по кругу, чтобы она добавилась к тем, что уже существуют. Можно задать тему или посмотреть, что сделают сами дети.

Вариант № 2: спросить, что для каждого из ребят значит сказка, какую роль сыграла в их жизни.

Вариант № 3: предлагает рассказать, в какой сказке, кем и почему они хотели бы побывать. После этого берет слово ведущий, может сам рассказать какую-либо сказку (или легенду) и предлагает побывать в волшебном мире, откуда ребята смогут принести на огонек искорку волшебства. Все закрывают глаза и слушают текст первой медитации. В ней можно описать какой-либо волшебный, изменчивый, красочный, но непонятный мир, путь через него, а выход связать с тем, что, либо дети приносят оттуда что-то волшебное, или просто оказываются в сказке (открыв глаза). Затем ведущий говорит о том, что все сказки кем-либо сочинены, и что мы сегодня с помощью той волшебной силы, которую принесли с собой из сказочного мира, сами попытаемся сочинить сказку, которую остальные сказки приняли бы к себе в страну. А чтобы нам было легче, мы возьмем с собой путеводитель – карты Проппа (рассказывается о структуре сказки и картах Проппа). Карты раздаются, по ним сочиняется сказка. Почти всегда требуется строгое ведение, объяснение каждой карты. Итак, сказка сочинена. Она получилась очень хорошей, и ее сразу приняли в страну сказок. По кругу (и по желанию) дети рассказывают то, что же они вынесли для себя из этой сказки. Ведущий заканчивает огонек.

# легенды

## **Легенда об орлятском круге:**

В былые времена, в старинные годы... Давным-давно... Жили на берегу моря люди. Это было племя красивых и сильных людей, любящих жизнь и красоту, любящих друг друга... Но ничто не длится долго. Пришла война. Пришла необходимость всем мужчинам уйти воевать. А как же любимые женщины, матери, сестры, дочери. Не забрать их с собою... И тогда все мужчины, чтобы не мерзли их любимые, сложили посреди пещеры свои горящие сердца. И ушли... Ушли воевать, защищать свой дом, свои семьи. Сердца горели ровным и теплым огнем. Но ворвался злой ветер, и начал тушить сердца мужские. И тогда женщины, дочери, матери, сестры встали в круг вокруг горящих сердец и загородили их от ветра. Много они простояли, но защитили сердца от ветра. А когда мужчины вернулись домой, то были встречены своими любимыми. И вот с тех пор повелась традиция — вставать в круг, который и назвали впоследствии «Орлятским». Встают в этот круг только самые близкие друзья. Встают не просто так. Встают, чтобы поговорить, пообщаться. Сказать друг другу что-то самое сокровенное, самое важное. В «Орлятском» кругу есть свои традиции и свои законы:

Слева друг и справа друг, Чуть качнулся Орлятский круг. Тут лишь о главном услышишь слова. Руки в размахе крыльев орла: Справа на плечи, а слева на пояс. Тихо звучит о серьезном твой голос. Круг неразрывный нельзя разорвать. В центр, лишь прощаясь, можно ступать.

Эти правила объясняются очень просто: Правая рука лежит на плече соседа справа, чтобы ты знал, что в трудную минуту ты всегда можешь опереться на своего друга. Левая рука лежит на поясе соседа слева, чтобы твой друг всегда был уверен в твоей поддержке. Когда хочешь выйти из круга, или войти в него, то дождись окончания разговора или песни и сделай это так осторожно, чтобы злой ветер не смог ворваться в круг и затушить горящие Орлятские сердца, лежащие в центре круга. Потому и нельзя топтаться в центре — кто же ходит по сердцам. А когда уезжают друзья, то сумки и чемоданы ставятся в центр круга, чтобы увезти с собою частицу большого отрядного сердца, бьющегося ровно и горящего большим теплым огнем.

Когда-то давно, когда люди жили в единении с природой, самым ценным для человека был огонь. От него зависела жизнь людей. Однажды в одном племени все мужчины ушли на охоту, их долго не было. Разразилась непогода. Нужно было сберечь огонь. Все оставшиеся на стоянке, встали плечом к плечу у костра, чтобы ни одна капля дождя не попала на огонь. Правую руку положили на плечо соседа, а левую руку на пояс. И они стояли так очень долго, но спасли огонь. Сделайте то же самое для огня дружбы в ваших сердцах. Это — легенда об » Орлятском круге «. Справа от тебя — человек, на которого ты можешь положиться, который может поддержать тебя. А слева — тот, кого поддерживаешь ты. » Орлятский круг » — это всегда круг друзей, которые поймут и поддержат тебя. Сегодняшний день подарил нам дружбу. Стоя в этом круге, мы почувствовали прилив новых сил.

## **«Почему закат красного цвета»**

У Солнца был прекрасный цветок необыкновенной красоты. Днем слуги Солнца охраняли цветок, а когда наступала ночь, цветок оставался без присмотра. Люди много слышали об этом цветке и говорили, будто тот, кто раздобудет его, станет сказочно богат. И вот однажды ночью, выбрав подходящий момент, люди сорвали цветок. Рано утром Солнце направилось проведать своего питомца и, не обнаружив его в саду, очень сильно расстроилось. Проходили дни, а цветка нигде не было. Однажды Солнце заметило в одном из окон домов розовый свет. Так светился цветок. Тогда Солнце направило свои палящие лучи на дом, в котором нашелся цветок. Так люди заплатили за свою жадность. И с тех пор Солнце, уходя, с небосвода, уносит с собой свой цветок, который своим сиянием освещает небо ярко-красным, оранжевым, а иногда розовым светом.

### **«Легенда о костре»**

Один человек очень любил детей. Но дети ссорились, дрались между собой. И тогда человек решил собрать всех ребят вместе, чтобы они подружились и лучше узнали друг друга. И вот однажды вечером он зажег костер, и ребята стали сходиться к костру. Тогда дети поняли, что они люди, у них есть общие мысли, желания, беды и радости. С тех пор костер считается символом общения и дружбы.

На земле было темно. А люди хотели света и тепла. Однажды их постигло страшное бедствие: ожили вулканы земли. Много людей погибло в борьбе со стихией. На земле остались только самые молодые и выносливые. Но нет худа без добра. Эти люди сумели приручить огонь. Теперь они каждый вечер собирались у костра и вспоминали погибших братьев. И все-таки эти ЛЮДИ были первыми, кто смог приручить огонь.

### **«Закон поднятой руки»**

Когда-то давным-давно враждовали два племени. Никто уже и не помнит, из-за чего начался этот спор. Но два племени враждовали и люди убивали друг друга. Никто не мог пойти и предложить другому мир, потому что это сочли бы за трусость, а никто не хотел быть трусом. Ведь трусов и в том, и в другом племени наказывали жестоко: им простреливали ладонь правой руки...

И продолжали гибнуть горячие и самые молодые, самые смелые и здоровые, самые красивые. И обоим племенам грозило вырождение.

И вот тогда один старый и мудрый человек сказал: "Люди вы можете считать меня трусом. Вот вам моя правая рука и если вы сочтете, что это трусость, вы можете стрелять, но прежде выслушайте".

И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением к другому племю, вытянув вперед правую руку. Вот так был рожден закон правой руки, который гласит: «Люди! Я хочу сказать вам что-то важное. Вот вам моя правая рука. Если вы сочтете мое предложение недостойным, то можете стрелять, но прежде выслушайте».

### **2«Легенда о Разбитом Вожатском Сердце»**

На одной из смен был в лагере замечательный отряд. Казалось бы, ничего особенного, ведь в нем собрались самые обычные ребята, но они настолько сдружились за непродолжительную лагерную смену, что стали одной семьей, и не представляли, ни одной минуты в разлуке. В этом отряде был Вожатый. Именно он был центром этой ребячьей семьи, именно благодаря ему в отряде царили Добро, Дружба, Понимание и Взаимопомощь. Вожатый очень любил свое дело, работа с ребятами была смыслом его жизни, счастьем его души. Каждый вечер весь этот отряд вместе с Вожатым собирался в очень красивом месте на берегу реки, которое ребята сами нашли для себя и украсили, чтобы это было действительно Их место, где всем было бы уютно и хорошо. Каждый вечер они проводили здесь "вечерний огонек", разговаривали, пели песни у костра... К сожалению, все хорошее когда-нибудь заканчивается. Подошла к концу и их смена. Пришло время возвращаться домой. В последний раз отряд собрался на своем любимом месте. И в этот момент прощания все ребята, не сговариваясь, дали обещание собираться здесь, на этом месте, каждый год в день окончания их смены... Ребята уехали в город. Вожатый остался в лагере. Всех их закрутили свои повседневные заботы. Но никто не забывал о данном обещании, и через год все Они собрались на своем отрядном месте. Ребята провели вместе целый день, рассказывали о том, как они прожили прошедший год... Еще через год ребята пришли не все. Кто-то не смог из-за каких-то дел, кто-то... На следующий год ребят пришло еще меньше. Потом - еще меньше... И вот наступил день, когда на берег реки пришел один Вожатый. Он ждал весь день, но никто из ребят не появился. И тогда Вожатый понял, что вся его вера в Настоящую Дружбу оказалась просто вымыслом, сказкой, которая не выдержала испытания разлукой... Сердце Вожатого не могло вынести убийства его веры, его идеалов. Вожатый упал на влажный прибрежный песок и умер. Из его груди выкатилось его горячее сердце, от пережитого разочарования оно раскололось, а от соприкосновения с ледяными волнами озера окаменело. И с тех пор на берегу реки лежит камень, который называют Разбитым Сердцем...

### **«Легенда о дружбе»**

Два друга шли в пустыне. В один момент они поспорили и один из них дал пощечину другому. Последний, чувствуя боль, но ничего не говоря, написал на песке: «Сегодня мой самый лучший друг дал мне пощечину». Они продолжали идти, и нашли оазис, в котором они решили искупаться. Тот, который получил пощечину, едва не утонул, и его друг его спас. Когда он пришёл в себя, он написал на камне: Сегодня мой самый лучший друг спас мне жизнь. Тот, кто дал пощечину и который спас жизнь



своему другу спросил его: «Когда я тебя обидел, ты написал на песке, а теперь ты пишешь на камне. Почему?» Друг ответил: «Когда кто-либо нас обижает, мы должны написать это на песке, чтобы ветры могли стереть это. Но когда кто-либо делает что-либо хорошее, мы должны выгравировать это на камне, чтобы никакой ветер не смог бы стереть это». Научись писать обиды на песке и гравировать радости на камне. Оставь немного времени для жизни! И пусть будет легко и светло.

#### **«Легенда предков»**

Это случилось давно, а может быть, и не случилось еще. Но точно началось, а вот закончится еще не успело... Мечта создала наш мир, творила все на одном дыхании. Но мир был не идеален: мечта не смогла в нем энергии всех сил уравновесить, в гармонию всю бесконечность привести, как сотни капель в единое русло реки соединить и медленно-медленно пустить по направлению к морю. Самым же совершенным существом был выбран человек. Он, как энергия мечты, способен управлять всем миром, но, может, он не понимает, а, может, понять этого не желает. Что ищет он, никто не знает. Но только в этом существе может все в равновесии быть или в один момент из строя быстро выходить. Мечта творила, а за ней все остальные чувства (стремление и желание) наблюдали и не могли никак создать такой же мир. Все попытки их были тщетны. Несмотря на неудачи в создании своих миров, озлобившись, стремление и желание решили погубить любовь и омрачить людскую жизнь. Но этого им сделать не удалось. Прошли века, тысячелетия, и что-то хрустнуло внутри: стремление и желание вдруг осознать смогли, что все их неудачи из-за людской любви и дружбы, уважения, семейных уз, культурных норм, объединяющих их всех в одну огромную семью. Но, так или иначе, своею злобой, силой колдовства жестокие энергии людей всех разделили. Поменяв их облик и язык, всю землю на клочки разбили. С тех пор всем нашим миром четыре страсти обладают: любовь, мечта, стремление и желание. Нам первая в тартарары скатится не дает, а страсти и желанья мешают счастьем воцариться. И в наше время все не изменилось, а, может, даже стало все страшнее; ведь с той поры брат брата убивает, вокруг жестокость, ненависть играет, но выход есть, и он перед тобой... Пророчество в легенде этой есть. Спасенье ждет людей, когда глаза откроют и увидят, что нет среди них различий никаких. Угаснет злоба, ненависть в сердцах, и станет уважать сосед соседа. Тогда народ, когда-то разделенный, воспрянет из небытия и заживет семьей огромной, идя с любовью через долгие года?

#### **«Легенда о галстуке»**

Давным-давно в одной стране жили очень добрые люди. Они приносили всем людям радость, дарили добро, всегда первыми приходили туда, где случалось несчастье. И когда они поняли, что все вокруг стали счастливы, то сели на корабль и решили плыть в другие страны, помогать другим людям. А чтобы их повсюду узнавали, символом добра и счастья они выбрали алые паруса. И с тех пор люди стали ждать алые паруса. Каждое утро на рассвете на горизонте появлялся парус надежды. Но однажды на море разразился большой шторм. Целую ночь бушевала стихия. Корабль, как щепку, носило по волнам. А наутро, когда шторм утих, и появилось солнце, жители, как обычно, вышли на берег встречать алые паруса. Но горизонт был чист. И только волны вынесли на берег сорванные с мачт косынки. Люди стали носить их на шее как символ надежды, счастья, веры и добра. И люди в красных галстуках стали как бы частью этого корабля, и повсюду, где бы они ни появлялись, помогали окружающим, приносили добро и справедливость.

#### **«Почему на берегу моря много плоских камушков»**

Глубоко в морской пучине жил повелитель морей, царь Нептун. И были у него дочери – красавицы русалки, самую младшую так и называли Русалочкой. Каждый вечер Русалочка поднималась на поверхность моря и провожала закат. И когда солнце совсем исчезало за горизонтом, она возвращалась к своим сестрам. А на берегу моря стоял замок с огромным красивым садом, в котором жил молодой принц. По вечерам ему нравилось прогуливаться по побережью и купаться в лучах заходящего солнца. В один из таких вечеров Русалочка и увидела этого красивого юношу. Торе в тот вечер было беспокойным, но принца это не смутило, и он все же решил искупаться. Случилось так, что он не рассчитал свои силы и начал тонуть, Русалочка устремилась к нему на помощь. Когда принц очнулся, он увидел перед собой прекрасную девушку. Они познакомились и с тех пор каждый вечер вместе любовались закатом и купались в теплом море. Принц и Русалочка полюбили друг друга. И, набравшись смелости, юноша попросил руки Русалочки у самого Нептуна. Узнав об этом отец очень сильно рассердился и строго настрого запретил дочери встречаться с принцем, пообещав превратить ее в морскую пену. (По законам моря русалкам нельзя видеться с людьми). С тех пор, провожая солнце,

Русалочка часть вспоминала прекрасного юношу, и из ее глаз текли слезы. Касаясь воды, они превращались в маленькие цветные плоские камушки, которых так много на берегу моря.

#### **«Почему закат красного цвета»**

У Солнца был прекрасный цветок необыкновенной красоты. Днем слуги Солнца охраняли цветок, а когда наступала ночь, цветок оставался без присмотра. Люди много слышали об этом цветке и говорили, будто тот, кто раздобудет его, станет сказочно богат. И вот однажды ночью, выбрав подходящий момент, люди сорвали цветок. Рано утром Солнце направилось проведать своего питомца и, не обнаружив его в саду, очень сильно расстроилось. Проходили дни, а цветка нигде не было. Однажды Солнце заметило в одном из окон домов розовый свет. Так светился цветок. Тогда Солнце направило свой палящие лучи на дом, в котором нашелся цветок. Так люди заплатили за свою жадность. И с тех пор Солнце, уходя, с небосвода, уносит с собой свой цветок, который своим сиянием освещает небо ярко-красным, оранжевым, а иногда розовым светом.

#### **«Легенда о костре»**

Один человек очень любил детей. Но дети ссорились, дрались между собой. И тогда человек решил собрать всех ребят вместе, чтобы они подружились и лучше узнали друг друга. И вот однажды вечером он зажег костер, и ребята стали сходиться к костру. Тогда дети поняли, что они люди, у них есть общие мысли, желания, беды и радости. С тех пор костер считается символом общения и дружбы.

На земле было темно. А люди хотели света и тепла. Однажды их постигло страшное бедствие: ожили вулканы земли. Много людей погибло в борьбе со стихией. На земле остались только самые молодые и выносливые. Но нет худа без добра. Эти люди сумели приручить огонь. Теперь они каждый вечер собирались у костра и вспоминали погибших братьев. И все-таки эти ЛЮДИ были первыми, кто смог приручить огонь.

#### **«Легенда о костровом месте»**

Давным-давно одна влюбленная пара жила в доме сделанном своими руками, вечером они разводили костер, чтобы не было холодно, а костер разжигали специальным угольком, который никогда не тух. И вот стали они замечать, что когда они садятся перед костром погреться, любовь их становится сильнее, а уголек с помощью которого они разжигали костер сияет ярче...

Но настал день, когда парень ушел на войну и погиб. Его девушка очень сильно плакала и слезами затушила уголек. Девушка не смогла перенести горя и тоже умерла, а уголек пропал в земле, и это место забетонировали.

И существует поверье, что если найдется пара, любовь которых будет также сильна как тех, то уголек снова загорится и пробьет бетон.

Так и появилось костровое место, на котором всегда жгут костер... И сбываются все планы о которых говорят там.

#### **«Легенда о гитаре»**

Жили на свете бездомные, но очень талантливые люди. Не было у них ни денег, ни крыши над головой. В один из хмурых осенних вечеров им надоело бродить по земле, и они решили отправиться в путешествие по морю. Построили корабль и отправились в путь. В-море они ловили рыбу и продавали ее в портах. Теперь они могли безбедно жить и ни о чем не заботиться.

Но однажды они не заметили, как погрузились в прекрасный крепкий сон. Заснул и капитан, руки его разжались и выпустили штурвал. Внезапно налетела буря, огромная волна захлестнула суденышко. Его снесло на рифы и разбило в щепки. Путешественники очутились в воде и в панике начали спасаться. Один из потерпевших крушение оказался на суше раньше других и развел костер, чтобы высушить одежду. И вдруг увидел, как лазурная волна вынесла на берег непонятную деревянную штукювину с металлическими нитями. Человек хотел уже бросить ее в костер, но нечаянно задел за нити и был поражен удивительной чистоты звуком. Этот странный и необычный предмет, как бы отражал все стихии: корпус - землю, нити - струны - воду, звук - воздух, а руки, на нем играющие - сам огонь. Человек попробовал играть на этом инструменте, и у него получилось. Его игру услышали остальные путешественники, и тихая музыка помогла им найти дорогу к огню. В этот счастливейший вечер они решили назвать инструмент ласковым словом «гитара». И потом, через многие годы гитара помогала путешественникам открывать новые земли, страны, города. влюбленным - встречаться, врагам - мириться, а пионерам - еще крепче дружить. Они сочинили различные легенды, песни, и гитара стала частью их жизни, их символом.

### **«Легенда о зубной пасте»**

Это было давно, когда наши бабушки и дедушки были маленькими. Они тоже как и вы ездили в лагерь. Эта история случилась в одном лагере на берегу реки. Одному мальчику очень понравилась девочка из своего отряда, но он не знал как привлечь ее внимание. Этой девочке он тоже очень понравился, но она стеснялась к нему подойти. И тогда она решила прийти ночью в его комнату, и нарисовать на его щеке сердечко зубной пастой. И в эту же ночь мальчик тоже решил нарисовать сердечко на щеке своей избранницы. А когда они утром проснулись, и увидели друг у друга сердца из зубной пасты, все поняли. Так вот с тех пор считается, что если кто-то рисует зубной пастой на щеке другого, то этот человек ему очень нравится.

### **«Алый галстук (волонтерство)»**

В одной самой обычной стране жил очень хороший мальчик. Он не терпел несправедливости и лжи. Окружающие его люди удивлялись, как ему хватает сил помогать взрослым и малышам и при этом следить за чистотой окружающей природы. Мальчик не чувствовал усталости, стремясь делать мир вокруг себя лучше. Ленивые люди не хотели присоединяться к добрым делам и поэтому иногда ограничивали свободу мальчика. Однажды мальчик стоял на берегу моря и смотрел на вольных чаек, которым никто и ничто не мешало. Его благородное сердце почувствовало силу Великого Солнца — Светила земного. Оно не могло не помочь мальчику в его воле быть сильнее и свободнее, а главное — не одному продолжать сеять вечное, доброе. И тогда, по велению Солнца, на плечи мальчика опустилась чайка, освещенная алыми лучами восходящего Солнца, и наделила его чудесной магической силой. Благодаря алому символу — галстуку на плечах, мальчика заметили единомышленники, и еще очень много хороших людей присоединились к нему. С тех пор этот мальчик и те, кто к нему присоединились, стали называться пионерами — людьми с большим сердцем и добрыми делами.

### **«Легенда о мудрости (экономика)»**

У одного старого человека был единственный сын. И он хотел женить его на такой девушке, чтобы она содержала всю семью как следует, чтобы после его смерти можно было надеяться, что его имя не осрамят.

И этот человек собрал сливы из собственного сада, загрузил в телегу и стал ездить по аулам. Он обменивал сливы на мусор. Которая девушка принесет больше мусора, той давал больше слив. И в одном из аулов случилось так: одна девушка принесла горсть мусора на ладони. Старик спросил: «Почему ты так мало принесла? Я за него и одну сливу не дам». Девушка ответила: «У меня дома нет мусора. А этот мусор мне дала соседка за то, что я ей помогла подмести двор». Старик, мигнув, дал девушке горсть слив и поплелся домой. А на следующий день он приехал сватать эту девушку. Свадьбу сыграли очень пышную. Почему? Ну об этом вы уже сами догадаетесь. А мне пора заканчивать свой рассказ. Только не думайте, что это выдумка. Так оно и было много лет назад.

### **«Легенда о вражде племен»**

Это было в давние времена, когда люди еще жили племенами. На берегу очень красивой речки, которую теперь называют Иловлей, жили два племени, которые дружили между собой. Люди из этих племен все делали вместе, многие были родственниками. И только символическая граница разделяла владения племен, а на месте, где эта граница доходила до края речки, лежал огромный валун. Это место было очень красивым. И именно там встречались девушка из одного племени и юноша из другого. Молодые люди очень любили друг друга. Эти девушка и юноша были гордостью своих племен - самые красивые, умные, добрые. Все люди любили их и радовались их счастью. Но вот однажды случилось так, что людям из одного племени злой колдун наговорил, что люди из другого племени участвовали в войне на стороне их врагов. И люди поверили клевете. Между племенами разгорелась вражда. Говорят, что от любви до ненависти один шаг. Вот и получилось: насколько сильной и крепкой была дружба племен, настолько кровавой и беспощадной стала их война. Девушка и юноша очень страдали, потому что из-за войны они не могли встречаться. Так продолжалось очень долго. И вот в какой-то момент сердца девушки и юноши не выдержали, и они одновременно прибежали на место их свиданий, чтобы увидеть друг друга... Это был самый страшный момент самой страшной битвы. И в то мгновение, когда девушка и юноша подбежали друг к другу, раздался ужасный раскат грома, и сверкнула молния. Гром был таким сильным, какого никто никогда не слышал, поэтому битва остановилась, и все замерли. И в этой мертвой тишине все увидели, что удар молнии поразил девушку и юношу и расколол на две части валун

на берегу реки... Горе племен было неописуемо, ведь самые любимые и молодые девушка и юноша в один миг погибли на глазах у всех. Битва прекратилась, потому что люди поняли, что даже небеса противятся их вражде. На фоне общего горя племена помирились, и никогда уже не забывали, какую страшную цену им пришлось

заплатить за вражду... А огромный валун на берегу озера, который расколола молния, с тех пор стали называть Разбитым Сердцем, потому что на этом месте погибла великая любовь... А еще говорят, что с тех пор, когда люди совершают злые дела, щель в камне увеличивается. Когда же люди будут творить добро, и на земле воцарится мир, то камень постепенно сойдется. Но пока, к сожалению, щель только увеличивается...

#### **«Легенда о звезде»**

Далеко-далеко на Небе жила одинокая Звезда. Ей было холодно и грустно одной, и она много путешествовала в надежде найти друзей. Однажды, двигаясь в ночном безмолвии Космоса, далеко внизу, на Земле, она увидела задорных и беспокойных людей. Эти люди возводили на берегу моря детский лагерь. По вечерам их вдохновляли мечты о том, как сюда приедут дети, и как их веселый звонкий смех будет будоражить вековую тайгу и суровые молчаливые сопки. Позже, среди шума прибоя и пения птиц, Звезда услышала звонкие голоса детей. На борту белоснежного лагеря играли дети. О, как захотелось Звезде спуститься на Землю и стать свидетельницей этого земного чуда, родившегося на берегу Тихого океана! Но суров закон Космоса! Звездам нельзя опускаться на Землю, иначе они погибнут, непременно погибнут! Однако желание было сильнее, и Звезда устремилась к Земле. С тех пор прошло много лет. Лагерь каждую смену наполняется веселыми детскими голосами, и каждый раз отправляется в удивительное путешествие, а Звезда ... Нет, она не погибла. Достигнув детской страны, Звезда разлетелась на тысячи мелких осколков, которые приносят людям счастье.

#### **«Легенда о млечном пути»**

Геракла еще в детстве его мать Алкмена бросила в чистом поле. Однако Зевс, отец Геракла, приказал Гермесу подобрать новорожденного и ночью тайком накормить его молоком матери богов Геры. Гермес принес младенца на Олимп и приложил его к груди спящей Геры, дабы маленький Геракл мог вкушать божественное молоко из ее груди, способное сделать его бессмертным. Но Гера проснулась и возмущенно оттолкнула ребенка от себя, а божественное молоко из ее груди разлилось по небу. Таково сказание о возникновении Млечного Пути.

# Песенник

## 1. «Я - вожатый, ты - вожатый»

### 1 куплет.

Первые дни и первые ночи.  
Дети шалят, не желая уснуть...  
3 часа ночи, устала я... Впрочем  
Ты успеваешь ко мне заглянуть.

Робко боишься в глаза посмотреть,  
Припоминая свои неудачи.  
Знаешь, вожатый, надо терпеть.  
Смена пройдёт, тогда и поплачем.

### Припев:

Нет пути обратно.  
Я – вожатый, ты – вожатый.  
Но у костра в ночи  
Расскажи, не молчи.

Верь, друг, ты вожатый.  
За тобой идут ребята.  
Но у костра в ночи  
Не молчи.

### 2 куплет.

Утро холодное, дождик и ветер.  
Голосом хриплым объявишь: «Подъём!».  
И, проклиная почти всё на свете,  
Крикнешь: «Отряд, на зарядку идём!».

Кто-то опять начинает болеть.  
С кем-то подрался обиженный мальчик.

Знаешь, вожатый, надо терпеть.  
Смена пройдёт, тогда и поплачем.

**Припев: тот же.**

**3 куплет.**

Слово за делом, дни пролетели.  
День расставания, значит пора.  
Время разлуки и время потери.  
Город, автобус и все по домам.

Не успеваешь песню допеть.  
Жаль, только смену вернуть невозможно.  
Знаешь, вожатый, не надо терпеть.  
Плачь, потому что сейчас это можно.

**Припев:**

Парам – пам, парам – пам, пам – пам – пам...  
Нет пути обратно.  
Верь, мой друг, что ты – вожатый.  
Но у костра в ночи  
Не молчи.

## **2. День закончен**

День закончен, день прошёл,  
Ну что ж, друзья, без лишних слов  
Пожелаем очень, очень  
Мы друг другу доброй ночи  
И красивых добрых снов.

Только грустно, только что-то  
Мне покоя не даёт.  
Может, что не получилось,  
Может, что-нибудь случилось,  
Может быть, наоборот.

Все, что было, все, что было,  
Не вернётся - ну и пусть.  
Что прошло, уж не вернется,  
Завтра новый день начнется  
И развеет нашу грусть.

День закончен, день закончен,  
Лес над нами шелестит.

Пожелаем очень, очень  
Мы друг другу доброй ночи.  
Тише, тише, лагерь спит...

### **3. Милая моя**

#### **1 куплет.**

Всем нашим встречам разлуки, увы, суждены.  
Тих и печален ручей у янтарной сосны.  
Пеплом несмелым подернулись угли костра.  
Вот и окончено все, расставаться пора.

#### **Припев:**

Милая моя, солнышко лесное,  
Где, в каких краях встретишься со мною?

#### **2 куплет.**

Крылья сложили палатки - их кончен полет,  
Крылья расправил искатель разлук - самолет.  
И потихонечку пятится трап от крыла...  
Вот уж, действительно, пропасть меж нами легла.

#### **Припев...**

#### **3 куплет.**

Не утешайте меня - мне слова не нужны.  
Мне б разыскать тот ручей у янтарной сосны.  
Вдруг сквозь туман там краснеет кусочек огня,  
Вдруг у огня ожидают, представьте, меня.

#### **Припев...**

### **4. Ты, да я, да мы с тобой**

Ты, да я, да мы с тобой!  
Ты, да я, да мы с тобой!  
Здорово, когда на свете есть друзья.  
Если б жили все в одиночку,  
То уже давно на кусочки  
Развалилась бы, наверное, земля.  
Если б жили все в одиночку,  
То уже давно на кусочки  
Развалилась бы, наверное, земля.  
Ты, да я, да мы с тобой!  
Ты, да я, да мы с тобой!  
Землю обогнём, потом махнём на Марс.  
Может, у оранжевой речки  
Там уже грустят человечки  
От того, что слишком долго нету нас.



Может, у оранжевой речки  
Там уже грустят человечки  
От того, что слишком долго нету нас.  
Ты, да я, да мы с тобой!  
Ты, да я, да мы с тобой!  
Нас не разлучит ничто и никогда.  
Даже если мы расстаёмся,  
Дружба всё равно остаётся,  
Дружба остаётся с нами навсегда.  
Даже если мы расстаёмся,  
Дружба всё равно остаётся,  
Дружба остаётся с нами навсегда.  
Ты, да я, да мы с тобой,  
Ты, да я, да мы с тобой,  
Ты, да я, да мы с тобой,  
Ты, да я, да мы с тобой...

## **5. Перевал**

Просто нечего нам больше терять,  
Все нам вспомнится на страшном суде.  
Эта ночь легла, как тот перевал,  
За которым исполнение надежд.  
Просто прожитое прожито зря - не зря,  
Но не в этом, понимаешь ли, соль.  
Слышишь - падают дожди октября,  
Видишь - старый дом стоит среди лесов.

Мы затопим в доме печь, в доме печь,  
Мы гитару позовем со стены.  
Просто нечего нам больше беречь,  
Ведь за нами все мосты сожжены.  
Все мосты, все перекрестки дорог,  
Все зашептанные тайны в ночи.  
Каждый сделал все, что смог, все, что смог,  
Но об этом помолчим, помолчим...

И слуга войдет с оплившей свечой,  
Ставни скрипнут на ветру, на ветру.  
Ах, как я тебя люблю горячо,  
Годы это не сотрут, не сотрут.  
Мы оставшихся друзей соберем,  
Мы набьем картошкой старый рюкзак,  
Люди спросят, что за шум, что за гам,  
Мы ответим - просто так, просто так.

Просто нечего нам больше терять,

Все нам вспомнится на страшном суде.  
Эта ночь легла, как тот перевал,  
За которым исполнение надежд.  
Просто прожитое прожито зря - не зря,  
Но не в этом, понимаешь ли, соль.  
Слышишь - падают дожди октября, | 2 раза  
Видишь - старый дом стоит средь лесов. |

## **6. Изгиб гитары жёлтой**

Изгиб гитары желтой ты обнимаешь нежно,  
Струна осколком эха пронзит тугую высь.  
Качнется купол неба большой и звездно-снежный.  
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.  
Качнется купол неба большой и звездно-снежный.  
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.

Как отблеск от заката, костер меж сосен пляшет.  
Ты что грустишь, бродяга? А ну-ка, улыбнись!  
И кто-то очень близкий тебе тихонько скажет:  
"Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!"

И все же с болью в горле мы тех сегодня вспомним,  
Чьи имена, как раны, на сердце запеклись.  
Мечтами их и песнями мы каждый вдох наполним.  
Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!

## **7. Философы в 13,5**

### **1 куплет.**

Перелистав известные тома,  
Мы научились говорить красиво -  
Словами Пушкина, Макаренко, Дюма,  
Но ведь не только в этом наша сила!

### **Припев:**

И каждый час, и каждую минуту,  
О чьих-то судьбах вечная забота.  
Кусочек сердца отдавать кому-то -  
Такая, брат, у нас с тобой работа!

### **2 куплет.**

Они порою знают больше нас,  
Философы в тринадцать с половиной;  
Мечтая, забывают все подчас,  
Присев с свечой у теплого камина.

### **Припев...**

### **3 куплет.**

А если не решается вопрос,  
Они спешат к тебе, ища подмоги,  
Устраивают жизненный допрос,  
Хоть мы с тобою, старина, не боги.

### **Припев:**

И каждый час, и каждую минуту,  
О чьих-то судьбах вечная забота.  
Кусочек сердца отдавать кому-то -  
Такая, брат, у нас с тобой работа!

### **4 куплет.**

Перелистав известные тома,  
Мы учим их словами и делами;  
Мы знаем - наша помощь им нужна,  
Ребятам с любопытными глазами.

## **8. Щеночек**

### **1 куплет.**

А я хочу иметь щеночка,  
Чтобы водить его на поводочке,  
Чтобы водить его на поводочке,  
Щеночка.  
Щеночек тихо подойдет ко мне,  
И поцелует меня прямо в щечку,  
И поцелует меня прямо в щечку,  
Щеночек.

Но нет щеночка, нету у меня... | **3 раза**  
Щеночка...

### **2 куплет.**

А я хочу иметь котенка,  
Чтобы водить его на поводочке,  
Чтобы водить его на поводочке,  
Котенка.  
Котенок тихо подойдет ко мне  
И поцелует меня прямо носик,  
И поцелует меня прямо носик,  
Котенок.

Но нет котенка, нету у меня... | **3 раза**  
Котенка...

### **3 куплет.**

А я хочу иметь лягушку,  
Чтобы водить ее на поводочке,  
Чтобы водить ее на поводочке,  
Лягушку.

Лягушка тихо подойдет ко мне  
И поцелует меня прямо в ушко,  
И поцелует меня прямо в ушко,  
Лягушка.

Но нет лягушки, нету у меня... | **3 раза**  
Лягушки...

### **4 куплет.**

А я хочу иметь кого-то,  
Чтобы водить его на поводочке,  
Чтобы водить его на поводочке,  
Кого-то.

Кого-то тихо подойдет ко мне  
И поцелует меня прямо в что-то,  
И поцелует меня прямо в что-то,  
Кого-то.

Но нет кого-то, нету у меня... | **3 раза**  
Кого-то...

## **9. Алые паруса**

### **1 куплет.**

У синего моря,  
Где бушуют бураны,  
Жила там девчонка,  
С именем странным.  
И часто бывала  
Она на просторе,  
В мечтах уплывала  
За синее море

### **Припев:**

Алые паруса... Ассоль!  
паруса... Плюс Грей!  
паруса...  
любовь!

Алые  
Алые паруса,  
Ассоль плюс Грей равно

## **2 куплет.**

А там за морями,  
За синей чертою,  
Жил парень отважный  
С открытой душою.  
Мечтал он о море,  
О странствиях дальних,  
Мечтал о походах  
В дальние страны.

## **3 куплет.**

И вот как-то ночью,  
Когда все уснули,  
На небе зажглись  
Миллионы огней.  
И этой же ночью  
Случилось чудо  
Тот парень с девчонкой  
Влюбились друг в друга!

## **10. Оркестр**

### **1 куплет.**

Мы все знакомы очень давно  
Хоть и нечасто, но все-таки случалось.  
Смотрели мы в одно окно  
И иногда даже получалось.

### **Припев:**

Не забывайте, что мы все вместе  
Не забывайте, что мы друзья  
Не забывайте, что мы оркестр  
Не забывай, что ты -это я

## **2 куплет.**

Мы все взрослеем  
Это не изменить...  
Уходит детство в никуда.  
У нас у всех тревоги свои,  
Но мы же вместе навсегда.

### **Припев:**

Не забывайте, что мы все вместе  
Не забывайте, что мы друзья  
Не забывайте, что мы оркестр  
Не забывай, что ты -это я

### **3 куплет.**

Не разойтись нам никогда.  
На небе встретимся мы снова.  
Ведь вы же все с тобой друзья  
У нас у всех одна дорога.

### **Припев:**

Не забывайте, что мы все вместе  
Не забывайте, что мы друзья  
Не забывайте, что мы оркестр  
Не забывай, что ты -это я

### **11. Землю обмотали тоненькие нити...**

Землю обмотали тоненькие нити:  
Нити параллелей и зеленых рек,  
Совершите чудо - руку протяните,  
Надо, чтобы в дружбу верил каждый человек,  
Совершите чудо - руку протяните,  
Надо, чтобы в дружбу верил каждый человек.

Обогрейте словом, обласкайте взглядом,  
От веселой шутки тает даже снег,  
Это так чудесно, если с вами рядом  
Улыбнется незнакомый хмурый человек,  
Это так чудесно, если с вами рядом  
Улыбнется незнакомый хмурый человек.

Мы не зря мечтали о волшебном чуде,  
Пусть планету кружит всемогущий век,  
Совершите чудо - пусть выходит в люди,  
Пусть выходит, пусть выходит в люди человек.  
Совершите чудо - пусть выходит в люди,  
Пусть выходит, пусть выходит в люди человек.